

CD-ACTION®



ZAPOWIEDZI GHOST OF TSUSHIMA, ROLLER CHAMPIONS
RECENZJE DOOM ETHERNAL, CALL OF DUTY: WARZONE,
ORI AND THE WILL OF THE WISPS, HALF-LIFE: ALYX, RESIDENT EVIL 3
PUBLICYSTYKA ANATOMIA EPIDEMII, 20 LAT PLAYSTATION 2

NR 05/2020 (307)
OD 07.04.2020 DO 04.05.2020
CENA: 10,99 zł w tym 8% VAT



Nowa generacja WiFi w Twoim domu



Router WiFi 6 AX1500

Archer AX10



Prędkość transmisji
do 1,5 Gb/s w dwóch
pasmach



Ultra niskie
opóźnienia



Podłącz więcej urządzeń
dzięki OFDMA



Trzyrdzeniowy
procesor 1,5 GHz



4 Gigabitowe
porty LAN



www.tp-link.com.pl



TEGO JESZCZE NIE BYŁO.

Cztery tygodnie temu nawet nie wyobrażaliśmy sobie, że spotkamy się dziś w tak odmiennych okolicznościach. Pisać że pandemia COVID-19 porzuciła nam plany byłoby ekstremalnie nieczułe względem ofiar wirusa, który zatrzymał w miejscu całą Ziemię i wciąż zbiera tragiczne żniwo. Chcielibyśmy świętować premiery takich gier jak Doom Eternal, Half-Life: Alyx czy nowe Ori – i na pewno gdzieś to po swojemu robimy, szukając pozytywów tam, gdzie obecnie o nie trudno. W tym samym duchu i z podobnych powodów, które dotyczą wydawców wszędzie, przedstawiamy Wam wyjątkowy numer CD-Action. I to nie dlatego, że jest w nim recenzja nowego Half-Life'a i nie dlatego, że wraz z wersją papierową znajdziecie również w sprzedaży edycję cyfrową(!) – o co zresztą prosiliście nas przez lata. To numer bez zdrapki i dodatków – wydanie, które swój los niesie na barkach tekstów naszych niezastąpionych autorów oraz zobrazowania graficznego przygotowanego przez najlepszy dział DTP, jaki istnieje. Nie jest to nowa norma ani plan na przyszłość – te każdemu z nas zweryfikują nadchodzące tygodnie i miesiące. Mam jednak nadzieję, że w tym wyjątkowym wypadku będziecie mogli najmocniej do tej pory przekonać się o największej sile naszego magazynu, którą dla mnie zresztą od zawsze są fantastyczne teksty i wspólnie z nami dalej celebrować to, co czyni naszą branżę wspaniałą – gry.

Milej lektury, dobrej zabawy!

Michał Kuszewski

PS Jeżeli przegapiliście lub macie ochotę jeszcze raz przeczytać numer CD-Action 13/2019, jest do pobrania za darmo pod linkiem bit.ly/CDAwPDF.

SPIIS TREŚCI

GRY

Newsy 004

W PRODUKCJI

Ghost of Tsushima 008
Sea of Stars 011

JUŻ GRALIŚMY

Foregone 012
Raji: An Ancient Epic 013
Urtuk: The Desolation 014
Labyrinth: The War on Terror 016
Comanche 017
Skul: The Hero Slayer 018
Broomstick League 020
Legend of Keepers:
Career of a Dungeon Master 021
Hazel Sky 022
Curse of the Dead Gods 023
Roller Champions 024
Surviving the Aftermath 026

RECENZJE

GameWalker 028
Doom Eternal 034
Yes, Your Grace 041
Ori and the Will of the Wisps 042
Call of Duty: Warzone 046
Nioh 2 048
Stela 051
Half-Life: Alyx 052
Iron Danger 055
Resident Evil 3 056
Besiege 060
Black Mesa 062
Conglomerate 451 064
Dota Underlords 066
Iris and the Giant 068
Beautiful Desolation 070
Broken Lines 072
Bloodroots 076

The Longing 077
Pokémon Mystery Dungeon:
Rescue Team DX 078
Hypergalactic Psychic
Table Tennis 3000 079
Samurai Shodown 080
Death and Taxes 082
Patapon 2 Remastered 083
Alder's Blood 084

PUBLICYSTYKA

O, choroba – czyli zarazy w grach 086
Felierton: Telewizory 8K 092
Felierton: Artystyczne zaVRowania 094
20 lat PS2 096
Muzeum Techniki: Pager 100
Magazyn Kulturalny 102
Szpile 122

TECHNOLOGIE

MEGAPORADNIK

Laptopy dla każdego 108
Newsy sprzętowe 114

TESTY

Myszka Corsair Dark Core RGB Pro 115
Myszka Razer DeathAdder V2 115
Głośniki Creative Stage 116
Słuchawki Patriot Viper V380 116
Monitor LG 34GK950F 117
Projektor Epson EF-100B 117
Dysk SSD Plextor M9P Plus 1 TB 118
Smartfon Xiaomi Mi Note 10 118

INNE

Na Luzie 106
Prenumerata 107
Action Redaction 120

INDEKS GIER

Alder's Blood 084
Beautiful Desolation 070
Besiege 060
Black Mesa 062
Bloodroots 076
Broken Lines 072
Broomstick League 020
Call of Duty: Warzone 046
Comanche 017
Conglomerate 451 064
Curse of the Dead Gods 023
Death and Taxes 082
Doom Eternal 034
Dota Underlords 066

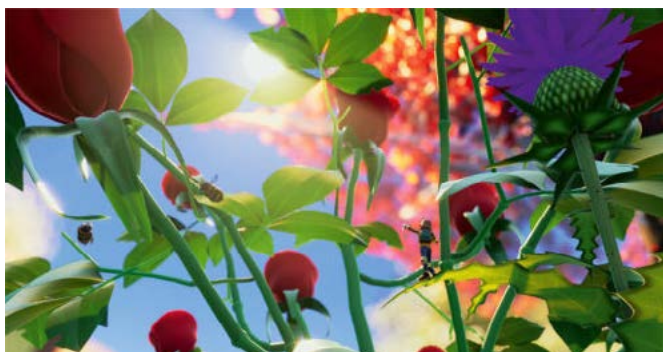
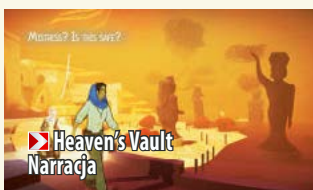
Foregone 012
Ghost of Tsushima 008
Half-Life: Alyx 052
Hazel Sky 022
Hypergalactic Psychic
Table Tennis 3000 079
Iris and the Giant 068
Iron Danger 055
Labyrinth: The War on Terror 016
Legend of Keepers:
Career of a Dungeon Master 021
The Longing 077
Nioh 2 048
Ori and the Will of the Wisps 042

Patapon 2 Remastered 083
Pokémon Mystery Dungeon:
Rescue Team DX 078
Raji: An Ancient Epic 013
Resident Evil 3 056
Roller Champions 024
Samurai Shodown 080
Sea of Stars 011
Skul: The Hero Slayer 018
Stela 051
Surviving the Aftermath 026
Urtuk: The Desolation 014
Yes, Your Grace 041

Galeria

Znamy zwycięzców IGF 2020

BIZ Podczas dorocznej gali wieńczącej Independent Games Festival – tym razem, ze względu na koronawirusa, przeprowadzonej w formie streamu – ogłoszono laureatów edycji 2020. Najwięcej, bo aż dwie statuetki (główną nagrodę oraz wybór publiczności) przyznano króciutkiemu A Short Hike, przeuroczej pikselowej przygodówko-platformówce, w której bohater chodzi po parku krajobrazowym i wspina się po górach (zdaniem 9kier słusznie, choć szkoda, że nie nagrodzono Slay the Spire). Oto jak prezentuje się reszta laureatów w innych kategoriach.



Grounded

PC XBO Obsidian Entertainment znane przede wszystkim z wielu erpegów (od drugiego KotOR-a, poprzez drugie Neverwinter Nights i Fallouta: New Vegas, po serię Pillars of Eternity, South Park: Kijek Prawdy, Tyranny i Outer Worlds) przypomniało ostatnio o swoim nadchodzącym kooperacyjnym survivalu. Grounded pozwala graczowi wcielić się w człowieka zmniejszonego do rozmiaru mrówki, a następnie radzić sobie w nieprzyjawnym otoczeniu – mierzyć się z robactwem, budować proste narzędzia, wznosić konstrukcje z trawy i ogółem odnajdować się w świecie pełnym gigantycznych roślin i równie dużych śmieci. Gra hula na Unreal Engine 4 i wygląda dobrze już na ujawnionym 15-minutowym fragmencie rozgrywki – zmiana perspektywy daje developerom mnóstwo możliwości tworzenia zapamiętywalnych lokacji. Premiera już w tym roku. grounded.obsidian.net



1500.

poziom w Tibii, jeśli wierzyć portalowi MMORPG, jako pierwszy osiągnął Polak, weteran gry CipSoftu o ksywie Bo-beek. Wkrótce pobił kolejne rekordy: 1501, 1502... a kiedy to czytasz, zapewne ma już na koncie następne. Co ciekawe, w Tibię gra razem ze swoją dziewczyną, która w chwili pisania tej notki jest drugą na podium – razem ekspią w MMO już od 13 lat. Gratulujemy zarówno rekordu, jak i udanego związku!
www.cipsoft.com

Fights in Tight Spaces

PC Produkcja studia Ground Shatter zawiera wszystko, co sprawia, że 9kier ślinka cieknie na samą myśl – odzianego w garnitur bohatera piorącego zbirów po pyskach za pomocą pięści, taktyczną rozgrywkę bazującą na budowie talii i zagrywaniu kart, a także stylową, minimalistyczną oprawę graficzną. Jakby tego było mało, premiera planowana jest na ten rok. Będzie grane!

groundshatter.com



Zwalcz COVID-19 (w domu)

PC Rozwiązując łami-główki w darmowym programie Foldit, pomagasz jednocześnie w badaniach naukowych – w grze tworzysz sekwencje białek, które, jak być może pamiętasz z biologii, składają się z nawet tysięcy aminokwasów. A nuż któremuś z graczy uda się zaprojektować białko, które wiązałoby się z tzw. „spike protein” wirusa i pomogłoby za-trzymać infekcję?

<http://fold.it>



Świat
wiedzy

poleca!

LEKTURY na egzamin ósmoklasisty

Utwory Jana Kochanowskiego i Adama Mickiewicza
w nowatorskim opracowaniu



- autorski wybór „pewniaków” egzaminacyjnych
- wyjaśnienie każdego trudniejszego pojęcia
- prosto wyłożona interpretacja utworów
- jasno opisany kontekst powstania

Z TYM OPRACOWANIEM NAJŁATWIEJ ZROZUMIEĆ LEKTURY!

Dostępne w księgarniach, dobrych punktach sprzedaży prasy oraz na www.czytelnia.pl



Wormsy powracają!

BIZ Jedyne robaki, jakie tolerujemy, mają wrócić na nasze ekrany jeszcze w tym roku, i to w stylu, jakiego „jeszcze nie widzieliśmy”. Podejrzewamy przedstawiciela kompletnie innego gatunku (może FPS, gra sportowa albo taktyczna jak Mario + Rabbids Kingdom Battle?), jakąś dziwną hybrydę albo battle royale.

www.team17.com

E3 odwołane

BIZ Planowane na czerwiec targi E3 zostały odwołane z powodu pandemii COVID-19 – po raz pierwszy od debiutu imprezy w 1995 r. Wydawcy zostaną zmuszeni tym samym do prezentowania nowych produkcji podczas własnych cyfrowych eventów. Późniejszy Gamescom powinien się jednak odbyć.

www.e3expo.com

Planet F1

BIZ Frontier Developments – studio, które wywarowało Elite Dangerous, Planet Coastera czy Planet Zoo – podpisało umowę z Formułą 1 na ekskluzywny cykl „menedżerów” wyścigowych. Do 2025 roku ukażą się cztery produkcje, z czego pierwsza, na pecety i konsole, zadebiutuje przed rozpoczęciem sezonu F1 2022.

www.frontier.co.uk

Odrodzenie Amnesii

PC PS4 Specjalizujące się w horrorach Frictional Games (Penumbra, Soma) po latach postanowiło wrócić do swojej flagowej serii. Amnesia: Rebirth, planowana na jesień, osadzi cię w skórze Tori Trianon przedzierającej się przez algierską pustynię w obliczu „nie-wyobrażalnego strachu”. „Nie pozwól sobie na złość. Nie pozwól sobie na strach”, pozwól sobie natomiast spojrzeć na jedną z ujawnionych grafik.

www.amnesiairebirth.com



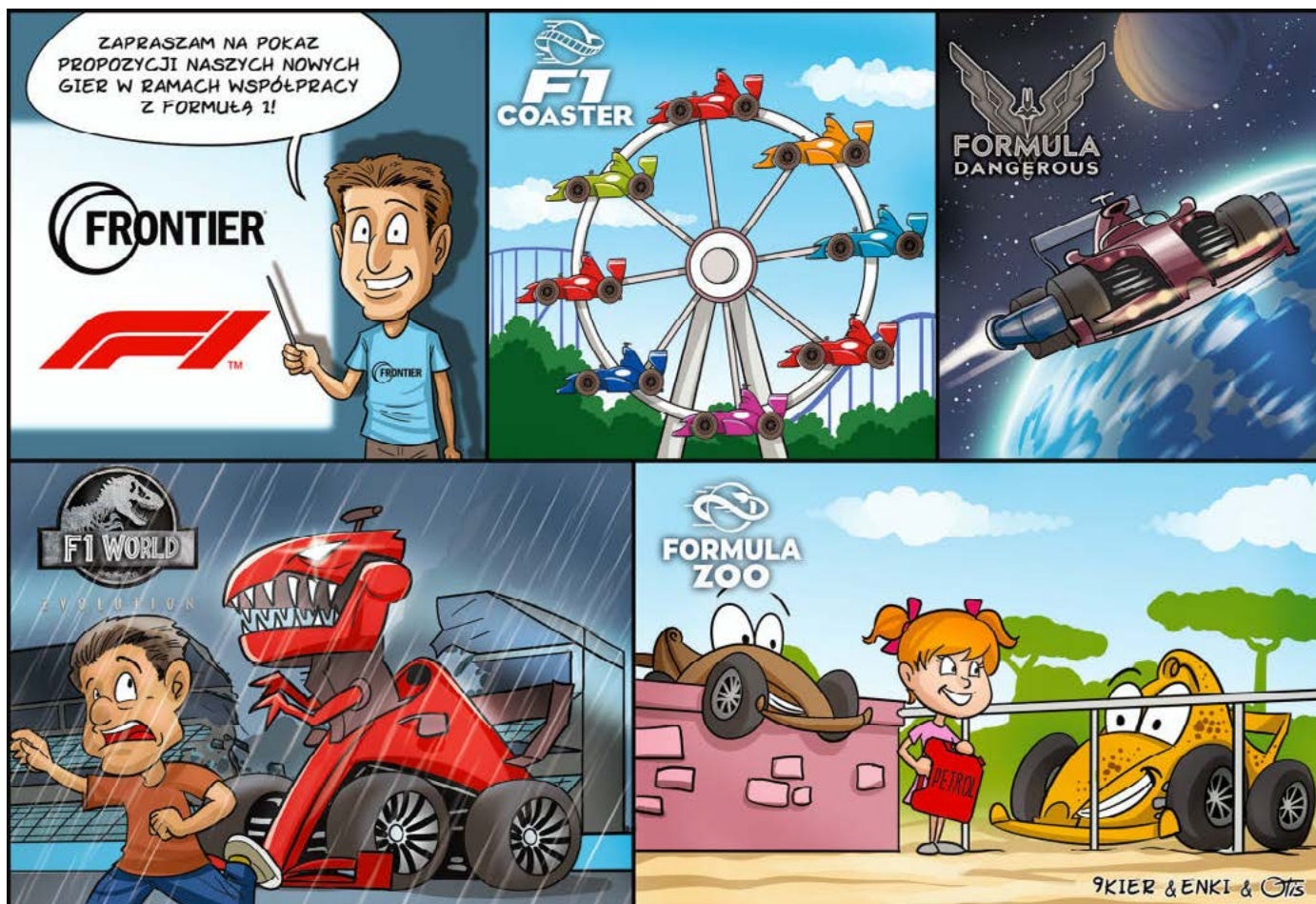
Numer CD-Action za darmo!

CDA Zdajemy sobie sprawę, że dla niektórych, zwłaszcza ekstrawertyków i osób uprawiających regularnie sport poza domem, siedzenie w czterech ścianach to na razie smutna konieczność. Aby uprzyjemnić wam ten czas, nasi graficy, Mimbla i Bastian, przygotowali wersję PDF numeru 13/2019 – możecie pobrać plik za darmo pod poniższym linkiem. Przyjemnej lektury!

Niestety, w związku z obecną sytuacją izolacja to na razie smutna konieczność. Aby uprzyjemnić wam ten czas, nasi graficy, Mimbla i Bastian, przygotowali wersję PDF numeru 13/2019 – możecie pobrać plik za darmo pod poniższym linkiem. Przyjemnej lektury!

bit.ly/CDAwPDF

WYCIĘKŁA PREZENTACJA FRONTIER!



✓ JUŻ WKRÓTCE



Final Fantasy VII Remake

PS4 Trochę jak czekać przez kilka lat na tort, a potem dostać tylko polewę.

10.04



Predator Hunting Grounds

PC, PS4 Evolve, tylko że Wraith nosi kabaretki.

24.04



Gears Tactics

PC W takiego AAA zagra nawet 9kier.

28.04

TYTUŁ (GATUNEK)

PLATFORMY

KWIECIEŃ

10	Final Fantasy VII Remake (RPG)	PS4
11	Space Engineers (survival)	XBO
14	Fallout 76: Wastelanders (RPG/FPS/akcja)	PC, PS4, XBO
16	Hellpoint (akcja/RPG)	PC, PS4, XBO, NS
23	112 Operator (strategiczna)	PC
23	MotoGP 20 (wyścigi)	PC, PS4, XBO
24	Predator Hunting Grounds (FPS/akcja)	PC, PS4
24	Trials of Mana (RPG)	PC, PS4, NS

TYTUŁ (GATUNEK)

PLATFORMY

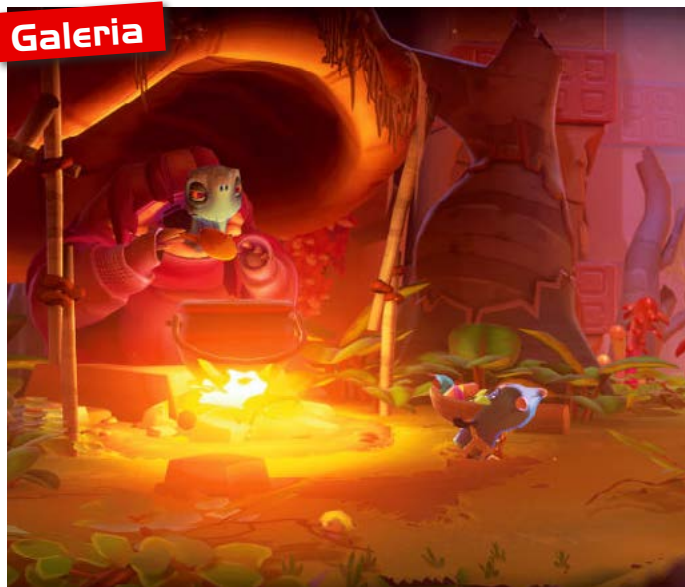
28	Gears Tactics (taktyczna)	PC
28	Moving Out (akcja)	PC, PS4, XBO, NS
28	SnowRunner (symulator)	PC, PS4, XBO
29	Dread Nautical (taktyczna)	PC, PS4, XBO
MAJ		
05	MotoGP 20 (wyścigi)	NS
05	Trackmania (wyścigi)	PC
15	Marvel's Iron Man VR (akcja)	PS4
18	The Elder Scrolls Online: Greymoor (MMORPG)	PC

TYTUŁ (GATUNEK)

PLATFORMY

19	Wasteland 3 (RPG)	PC, PS4, XBO
22	Maneater (akcja)	PC, PS4, XBO
22	Sword Art Online: Alicization Lycoris (RPG)	PC, PS4, XBO
29	BioShock: The Collection (FPS)	NS
29	Borderlands Legendary Collection (FPS)	NS
29	The Last of Us Part II (akcja)	PS4
29	XCOM 2 (taktyczna)	NS
CZERWIEC		
02	Death Stranding (akcja)	PC

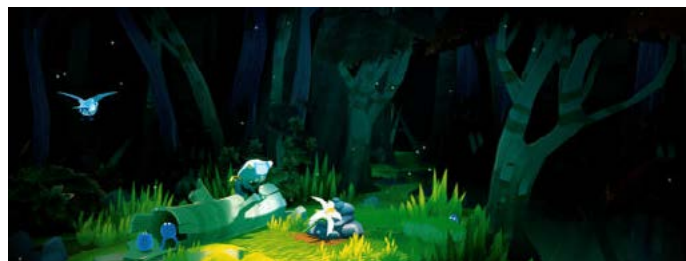
Galeria



The Last Campfire

PC PS4 XBO NS Hello Games pracuje w tej chwili nad dwoma projektami. I jak o tym dużym i ambitnym wiemy niewiele, tak o zapowiedzianym dwa lata temu The Last Campfire już całkiem sporo. W przygodówce wcielmy się w zagubiony rozżarzony węgielek, który szuka tytułowego Ostatniego Ogniska, by móc je na nowo zapalić. Rozgrywka ukazana w nowym, 1,5-minutowym zwiastunie kojarzy się odrobinę z Hobem, ale grafika jest znacznie bardziej „okrągła” i baśniowa – spodziewamy się łamiągówek i – to już strzał – wzruszającej historii opowiedanej bez słów.

www.thelastcampfiregame.com



Bill Gates odchodzi z Microsoftu

BIZ W 2008 Bill Gates ustąpił z pozycji szefa firmy, a w połowie marca poinformował, że odchodzi także z zarządów – zarówno Microsoftu, jak i Berkshire Hathaway. Wszystko po to, aby móc poświęcić się aktywności charytatywnej (przypomnienie: państwo Gates założyli Bill & Melinda Gates Foundation koncentrującą się na pomocy dzieciom) i działalności na rzecz klimatu, zdrowia publicznego i innym filantropijnym celom. Zapowiedział, że wciąż będzie wspierał Microsoft gatesnotes.com | microsoft.com

► PRODUCENT: SUCKER PUNCH PRODUCTIONS
 ► DATA WYDANIA: 26 CZERWCA 2020
 ► MULTI: BRAK

AKCJA • FEUDALNA JAPONIA • OTWARTY ŚWIAT • SKRADANIE SIĘ

■ Porzucił honorowe metody: **Witold**

Co byście poczęli, gdyby zawiodło wszystko, w co wierzyć? Gdyby cały styl waszego życia, ludzie, którym ufacie, wartości jakie cenicie, poległy w starciu z brutalną rzeczywistością? Czy odważylibyście się porzucić swoje ideały... aby ochronić je przed zagładą?

GHOST OF TSUSHIMA

Mongolowie w XIII wieku dzięki podbojom stworzyli największe imperium w historii ludzkości, które pod względem powierzchni przewyższyli dopiero Brytyjczycy ponad 600 lat później. Kubilaj-chan, wnuk Czyngis-chana, opanowawszy Chinę, podporządkował sobie wszystkie okoliczne państwa – oprócz Japonii. Kolejnym poselstwem odmawiano audiencji u cesarza, co doprowadziło ostatecznie do wybuchu wojny. Obrażony chan wysłał kilkadziesiąt tysięcy żołnierzy na leżące pomiędzy Koreą a Japonią wyspy Cuszima. Broniących ziemi samurajów było nawet kilkanaście razy mniej niż wojsk dokonu-

jących inwazji, dlatego wynik bitwy na plażach Cuszimy był z góry przesądzony. Jedynym, któremu dane było przeżyć pogrom, jest Jin Kasai, główny bohater gry.

Sucker Punch zachowuje właściwy tematowi stoicyzm i tworzy swoje najnowsze dzieło, nieprzesadnie się śpiesząc. Zmęczeniu kolejnymi nadnaturalnymi Infamous twórcy postanowili spróbować sił w diametralnie innych klimatach. Stąd Ghost of Tsushima będzie nie tylko bardziej realistyczne, ale także wolniejsze czy bardziej przyziemne (aczkolwiek wciąż niezwykle filmowe). **Nasz protagonista nie jest super-**

bohaterem, jedynie – zdolnym, bo zdolnym – samurajem. Dokładniej ostatnim i zarazem byłym samurajem, ponieważ okoliczności zmuszają go do przemyslenia swoich dotychczasowych ideałów.

W obliczu przeważających sił wroga, który okupuje wyspy, Kasai nie może kontynuować dalej honorowej walki. Ciężko bowiem na nim, jako ostatnim obrońcy Cuszy-

my, odpowiedzialność za los pozostałych przy życiu mieszkańców. Zmuszony jest więc porzucić dawne nauki i wstąpić na drogę tytułowego Ducha – a tym samym stać się przekleństwem i czającą się w cieniu grozą mongolskich żołnierzy. Przywdziewa więc maskę Oni, demona z japońskich legend, i zaczyna wojnę partyzancką, której celem jest przegonienie najeźdźcy. Nowe metody doprowadzą do konfliktów z innymi, bardziej tradycyjnymi członkami naszego klanu... chociaż niekoniecznie musi tak się stać, ponieważ studio obiecuje, że relacje z postaciami niezależnymi będą w pewnym stopniu zależeć od poczynąń samego gracza.

Kwitające wiśnie

Nie da się pisać o Ghost of Tsushima, nie wspominając o tym, jak **stylowa jest to gra**. Już od pierwszych zwiastunów twórcy udowadniali, że estetyka japońskiego kina – szczególnie twórczości Akiry Kurosawy, czyli (z racji jego zamiłowania do tematyki feudalnej Japonii) oczywistej inspiracji dla developerów – nie jest im obca. Abstrahując od jakości samej grafiki (na zwiastunach prezentuje się doskonale, ale tutaj zawsze warto nastawiać się sceptycznie), **tytuł zachwyca doborem kolorów czy nieśpiesznymi, ukazującymi piękno wyspy ujęciami**. Bohater jadący

► Kasai nie będzie w swojej walce samotny.

Boski wiatr

Trudno nie przypisać porażki mongolskich inwazji na Japonię działaniu przychylnych bóstw. Wojska pierwszej z nich (1274 r.) po zajęciu Cusimy i wyspy Iki wylądowały w zatoce Hakata. Mimo zwycięstwa w bitwie mongolska armia postanowiła wycofać się na statki; w nocy rozpuścił się sztorm, który doprowadził do śmierci ok. 1/3 żołnierzy, przez co reszta zmuszona była powrócić do Korei. Siedem lat później Mongołowie powrócili w liczbie ponad 140 tysięcy żołnierzy – po tygodniach potyczek na mniejszych wyspach i morzu we fłotę najeźdźców uderzył potężny tajfun; w jego wyniku zginęła co najmniej połowa z nich, a wielu z rozbitków wpadło w ręce Japończyków. Obie burze Japończycy ochrzcili potem kamikaze – boski wiatr.

Relacje z pobocznymi postaciami mają zależeć od działań gracza.

SHIMA

konno przez łąny zboża zajmuje skromną część kadru, pozwalając nacieszyć się nam wysmakowanym krajobrazem, a chyba wszystkim zapadła w pamięć scena pojedynku wśród opadających liści, które stopniowo ogarnia ogień rozpalony przez mongolskie strzały. Że całość jest wyreżyserowana? Oczywiście – ale za to jak!

Poszczególne barwy – mimo że stonowane i miejscami wręcz przygaszone – wyraźnie odcinają się na swoim tle, a pozycję na mapie mamy dość łatwo ustalić, badając jedynie okoliczne obiekty. Wszystko dlatego, iż Sucker Punch postawiło sobie za cel **stworzenie otwartego świata, w którym nie będziemy podążać za znanymi z innych gier znacznikami**. Nie wiadomo co prawda, czy zupełnie ich nie uświadczymy, ale **w zapowiedziach twórcy kładą nacisk na wymóg obserwowania otoczenia**. Nawigować po

nemu z daleka samotnemu drzewu, łące z kwiatami w wyjątkowym kolorze... Podobnie zabierzemy się za misję, również te poboczne. Poszukujemy pobliskiego obozu Mongołów? Wypatrujemy dymu z ognisk. Pomysł to odważny, utrzymany w duchu zachowywania minimalizmu interfejsu, chociaż spodziewałbym się, że w produkcji pojawi się również możliwość włączenia drobnych ułatwień dla co bardziej leniwych graczy.

Samotny jeździec

Po całym tym – jak obiecują developerzy – ogromnym świecie nie będziemy jednak musieli poruszać się pieszo. Naszym wiernym(*) kompanem będzie bowiem koń, którym zjeździmy Cusimę w tę i z powrotem. Mimo wszystko nie dostaniemy się przy jego pomocy w każde miejsce – czasem zostaniemy zmuszeni do zeskokcenia z siodła i np. samodzielnego wspięcia się

linka z hakiem pozwoli pokonać nawet spore przeпаście.

Nie można przecież zapominać, że Kasai staje samotnie (przeważnie) naprzeciw przeważających sił wroga. Stąd **przez sporą część gry postaramy się usuwać przeciwników po cichu, nie pozwalając pojedynczym żołnierzom wezwać wsparcia**. Pomocny okaże się więc łuk, którym ściągniemy wrogów z daleka, ale oczywiście nie unikniemy też starć na bliski dystans. Przy nabraniu wprawy i odrobinie szczęścia będziemy w stanie pokonać z zaskoczenia nawet grupkę przeciwników, po prostu spadając im na głowy i eliminując każdego z nich pojedynczym szybkim cięciem. Rzecz jasna nie zawsze uda nam się działać zupełnie skrycie, ale i wtedy nie jesteśmy na z góry przegranej pozycji. Nasz bohater jest w końcu – mimo stopniowego odchodze-

Walki mają być szybkie i brutalne – dokładnie takie, jakich oczekujemy od samurajów.

wyspie będziemy więc dzięki wszechobecnemu charakterystycznym punktom – mającej w oddali świątyni, widocz-

na nadmorskie klify. Poskaczemy także po dachach czy pod sufitami, starając się uniknąć wzroku nieprzyjaciół, a specjalna

nia od kodeksu – wyćwiczonym samurajem, dlatego nawet otwarta walka z małym oddziałem może zakończyć się jego

(*) Dosłownie; jego imię brzmić będzie Nobu, co po japońsku oznacza Zaufanie.



Honorowa walka jest luksusem, na który nasz bohater nie może sobie pozwolić.

► Katany używać będziemy regularnie, chociaż nie zawsze tak, jak nas uczyli nasi mistrzowie.



zapewne jeszcze sporo innych gadżetów (z czasem zyskamy zresztą dostęp do szerszego ich wachlarza).

Harata katana!

Nie bójcie się jednak, tradycyjnej walki także nie zabraknie. Twórcy mówiąc o niej, powtarzają atrakcyjnie brzmiące hasło „Błoto, krew i stal” – brzmi zachęcająco, prawda? **Starci mają być więc brutalne, twarde i rozstrzygane w mgnieniu oka**, chociaż nierzadko poprzedzane będą długim i nerwowym wpatrywaniem się w mającego zaatakować – lub szykującego się do obrony –

rót, gdy wezwane zostaną posiłki. Czasem przyjdzie nam również skrzyżować miecze z potężniejszym przeciwnikiem – pojedynki na prezentowanych materiałach wyglądają co prawda niezbyt interesująco pod względem rozgrywki (bo scenerię z kolei mają wyjątkowo efektowną), ale jak na razie trudno wyrokować, ile było w nich faktycznej gry, a ile wyreżyserowanej scenki.

Szczegółowo o szczegółach

Ciesz się przywiązaniem studia do szczegółów. Widoczne jest to zwłaszcza (a raczej słyszalne) przy okazji przygotowywania ścieżki dźwiękowej. Studio wysłało bowiem do Japonii ekipę mającą nagrać m.in. tamtejsze odgłosy otoczenia – jeżeli więc usłyszycie w grze śpiew ptaka, będzie to porządny japoński suzume, a nie jakiś tam wróbel. Produkcja domyślnie umożliwi także uruchomienie japońskiej wersji językowej wraz z kinową lokalizacją – jedyny słuszny sposób na granie w Ghost of Tsushima. Dodatkowo za kompozycje odpowiada Shigeru Umebayashi, autor muzyki do m.in. „Domu latających sztyletów” (którego akcja rozgrywa się co prawda w Chinach, ale wiecie, jak to jest).

Przed Sucker Punch stoi bez wątpienia poważne wyzwanie. Tworzą w końcu jeden z ostatnich exclusive'ów dla PS4, który powinien być pokazem mocy konsoli – tej i zapewne jej następczyni, ponieważ trudno sobie wyobrazić, aby Ghost of Tsushima miało nie trafić na PlayStation 5. Na szczęście feudalna Japonia – mimo premier Nioh 2 i Sekiro – nie zdążyła nam się jeszcze opatrzeć, a realistycznego podejścia do tematu nie widzieliśmy już od dawien dawna (ostatni raz... w Shogunie 2?).

[CDA]

► Jednego Sucker Punch nie można odmówić – oka do kolorów.



zwycięstwem. Protagonista ma do tego w zanadrzu sporo sztuczek, niegodnych może honorowego wojownika, ale ciągle diabelnie skutecznych. Wrogów zdeзорientujemy chociażby bombami dymnymi. Wiemy także o bardziej konwencjonalnych granatach, a twórcy przyszykują

przeciwnika. Większość mongolskich żołnierzy zginie od jednego sprawnego ciosu kataną, ale jak już to powtarzałem kilkakrotnie, siłą najeźdźców będzie przede wszystkim ich liczebność. Dlatego nawet skromna potyczka może momentalnie przybrać dla Kasaiego fatalny ob-

► PRODUCENT: SABOTAGE
 ► DATA WYDANIA: 2022
 ► MULTI: CZĘŚCIOWY (NA CZAS WALKI MOŻE SIĘ DOŁĄCZYĆ DRUGA OSOBA)

TUROWE RPG • ZABAWA CZASEM • RETRO

► – Lepiej nie mów na głos, że jesteś wielbicielem frutti di mare...

SEA OF STARS

■ Chce być Czarodzie... Wojowniczką Księżycy: **Joanna Pamięta-Borkowska**

Coś dla nostalgicznych staruchów, coś dla dzieciaków – Sea of Stars zmierza w ciekawym kierunku.

Minęły prawie dwa lata od premiery The Messenger. Dla przypomnienia sięgam po CDA z sierpnia 2018 i czytam recenzję Davy'ego Strange'a, w której podkreśla on znakomite mechanizmy platformówkowe i humor oraz oczywiste nawiązania do Ninja Gaidena, a w podsumowaniu nazywa grę prawdziwą ucztą dla fanów gier zręcznościowych i daje ocenę 8. I oto na przednówku najdziwniejszej wiosny w moim życiu, kanadyjskie studio Sabotage zapowiada prequel. **Nie będzie on jednak metroidvania, a pełnoprawnym turowym RPG, osadzonym w tym samym uniwersum.**

Współpraca na styku dnia i nocy

Fabula w The Messenger była tylko dodatkiem do rozgrywki pełnej pułapek i przeróżnej maści wrogów. Ot, ninja ma dostarczyć do wioski magiczny zwój i od tej z pozoru prostej posłańczej czynności zależą losy całego królestwa. **Sea of Stars to już jednak inny gatunek, więc i opowieść dostaniemy znacznie bogatszą.**

Przed wszystkim, bohaterów będzie dwóch (z czasem do wyboru dostaniemy sześciu): Valere oraz Zale, zwanych Dziećmi Zaćmienia (Children of the Solstice). Dziewczyna urodziła się w czasie zimowego zaćmienia, włada magią księżycy i zna się na sztuce walki mniichów z zakonu bogini Luany. Zale jest

jej przeciwieństwem – pobłogosławiony przez bóstwo ognia Solen, tańczący z szablami, narwany. Oboje parają się czarami, które są jedyną skuteczną bronią przeciwko potworom stworzonym przez złego alchemika zwanego, hmm... mięsomantą (kto lepiej przetłumaczy słowo „fleshmancer”?).

Nie spodziewajcie się jednak wielu nawiązań do przygód ninja, ponieważ **historia Zale'a i Valere ma miejsce tysiąc lat przed akcją Messengera**. Nie zabraknie jednak zabaw w podróżowanie czasem, a jeśli komuś w głowie dzwięczy tytuł „Chrono Trigger”, to jest to efekt zamierzony.

Bij go, ale w z głową

Walki mają zawierać elementy zręcznościowe i prezentować nowoczesne podejście do klasyki gatunku. Toczyć się będą w tej samej lokacji, a nie w oddzielnej instancji. **Twórcy chcą zapobiec zjawisku grindu i obiecują, że wygrana zależeć będzie w większej mierze od taktyki i umiejętności niż od statystyk postaci.**

Ważne okaże się też wyczucie czasu, np. wybijanie wroga z rytmu, zwłaszcza gdy będzie on w trakcie rzucania szczególnie potężnego czaru. To samo dotyczy ma też bohaterów, jeśli będą chcieli np. wykonać połączony atak wymagający przygotowania.

Piękne okoliczności przyrody

Na opublikowanych grafikach i krótkich animacjach **Sea of Stars prezentuje się przepięknie**. Z jednej strony cieszy dopieszczony pixel art ze starannie opracowanym cyklem dnia i nocy (co ma o tyle sens, że bohaterowie władają magią słońca i księżycy, a niektóre potwory są aktywne tylko przez część doby), z drugiej wrażenie robią różne dynamiczne zjawiska pogodowe, które również nie pełnią funkcji tylko kosmetycznej. **Wiele zagadek opartych jest na grze światła i cienia oraz na zabawie z żywiołami.**

Sea of Stars zapowiada się na uroczego i wymagającego RPG, który warto mieć na liście życzeń, a nawet wesprzeć groszem na Kickstarterze (patrz: ramka). [CDA]

Zbiórka-sukces

W celu zebrania środków na grę Sabotage zorganizował kampanię na Kickstarterze. Minimum wymagane do sfinansowania projektu (90 tysięcy dolarów) udało się osiągnąć już po siedmiu godzinach. Jednym z ciekawszych celów kampanii jest tryb Single Player+, który pozwoli zwiędzać świat z drugą osobą. Nie jest to tryb kooperacyjny sensu stricto, ponieważ towarzyszyć będzie sterował poczynaniami postaci tylko w czasie walki. W dniu wysyłki numeru do druku zebrano już ponad 250 tys. dolarów.

► Efekty świetlne robią wrażenie. Tu jest po prostu ślicznie.



► PRODUCENT: BIG BLUE BUBBLE
 ► DATA WYDANIA: NIEZNANA
 ► JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA EPIC GAMES STORE (90 ZŁ)
 ► MULTI: BRAK

PLATFORMOWA • TROCHĘ DEAD CELLS • ALE JEDNAK NIE

JUŻ GRALIŚMY!

FOREGONE

► Chciałby więcej: **enki**

Płynność i szybkość rozgrywki *Foregone* jest tak miła oczom, że w tym momencie walczę ze sobą, by nie wrócić choć na chwilę do gry.

Problem w tym, że owe pragnienie bardzo łatwo mi zdławić, gdy przypomnę sobie o tym, jak mało na razie jest w tej miłej formie treści.

Jeden na potwory

O tym, że rzecz dzieje się w mieście Caligan, lata po wyniszczającej wojnie, której echa – wraz ze zmutowanymi potworami – wracają na jego ulice, dowiedzieć się można z trzech zdań wysmarowanych na ekranie po rozpoczęciu gry. Przez resztę czasu *Foregone* zdaje się stronić od zawracania głowy fabułą. W wielu podobnych przypadkach nawet nie zwróciłbym na to uwagi, ale produkcja Big Blue Bubble ma pecha debiutować w czasach post-*Dead Cells*-owych i niemal wprost nawiązywać do dzieła Motion Twin oprawą i rozgrywką. I to do takiego stopnia, że jedynym, co zdaje się fundamentalnie odróżniać obie gry, jest budowa poziomów. W rogue-like'owym, przeznaczonym do wielokrotnego rozpoczynania od zera *Dead Cells* – są one generowane proceduralnie. *Foregone* szczyty się levelami zbudowanymi od początku do końca ręcznie. Tak, jakby twórcy

chcieli skupić się na tej nieszczęsnej historii, na której – jak na złość – się nie skupiają.

Ale może drążę zbyt głęboko. Gra jest do grania, a nie czytania, więc pal licho scenariusz, dajcie mi coś do ubicia. Bohaterka, Arbiter, targa ze sobą dwa rodzaje broni – białą i zasięgową. Jeden przycisk zatem służy do krojenia niemilców, drugi – do ich dziurawienia. Aby jednak pokusa, by całą mokłą robotę wykonywać zdalnie była jak najmniejsza, broń zasięgowa ma limitowaną amunicję. Ta – zupełnie jak w rzeczywistości – regeneruje się automatycznie na skutek rozdawania razów twarzą w twarz. W arsenale mamy jeszcze podwójny skok, wślizg, podwójny skok razem ze wślizgiem (!) oraz kilka ładowanych umiejętności specjalnych – ot, zestaw małego twórcy kompetentnego platformera.

Za, ale przeciwi

Cały sęk w tym, że gatunek platformówek jest starszy ode mnie i w dzisiejszych czasach, gdy rocznie wydawanych jest blisko dziesięć tysięcy nowych grywalnych tytułów, solidne gatunkowe podstawy i dobra umiejętność naśladowstwa to za mało, by się wybić. *Foregone* ma miejscami piękny (choć w przypadku postaci oszukany, bo przeniesiony w 2D z trójwymiarowych modeli) pixel art o animacji płynniejszej niż lza, która kręci się w oku każdego wyznawcy Kościoła Sześćdziesięciu Klatek. Tempo walki również potrafi zastukać komorami w osierdzie i to właśnie te ułamki sekund, gdy przerywam combo w połowie, by uniknąć wślizgiem teleportującego się wroga, oddać mu i jego pobratymcom szarżę, a potem dobić snajpera dwiema strzałami z łuku w czoło (to już

► To nie skradanka, kolega zostanie zabity głośno.

nie moja zasługa, gra celuje w osi góra-dół za nas), sprawiają, że chce mi się wracać do gry. To jest w *Foregone* dobre.

Złe jest to, że rodzajów broni jest zaledwie kilka, że mijają godziny, a ciekawych typów przeciwników wcale nie przybywa, że poziomy nie porażają liczbą dróg pozwalających osiągnąć cel – zwykle zresztą jest tylko jedna. Że system rozwoju oparty jest na najgorszych, czyli zupełnie nieodczuwalnych, kilkuprocentowych ulepszeniach do obrażeń, zdrowia czy szansy na atak krytyczny. I że w wyniku tego w ogóle się tego rozwoju nie odczuwa.

Gone

Osobiście upatrywałem w *Foregone* tego, czego nie dało mi *Dead Cells* właśnie, a co w zamian dostałem w pełni od takiego Blasphemous na przykład – poczucia stałego progresu i odkrywania niezwykłego świata. Dziś nie wiem, czy pełna wersja, kiedykolwiek się ukáže, będzie w stanie mi to zaoferować. (CDA)

CIESZY

- znakomita oprawa graficzna
- płynność animacji i szybkość walki

NIEPOKOI

- taki sobie rozwój
- mała różnorodność broni i przeciwników

► Bossowie są rzadcy, duzi i przeciętni.



► PRODUCENT: NODDING HEADS GAMES
 ► DATA WYDANIA: II KWARTAŁ 2020
 ► JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA PREMIERĘ
 ► MULTI: BRAK

ZRĘCZNOŚCIOWA • AKCJA

■ Wciąż tęskni za Prince of Persia: **Eugeniusz Siekiera**

W sytuacji, gdy chmurne oblicze Księcia Persji mogą dziś oglądać jedynie na gościnnych występach w For Honor, każdy tytuł nawiązujący do trylogii Piasków czasu powitam z otwartymi ramionami.

JUŻ GRALIŚMY!

Raji

Hojnie czerpie z Prince of Persia i slasherów pokroju God of War.

Raji dość hojnie czerpie z porzuconej marki Ubisoftu, podobnie jak ze slasherów pokroju God of War. Co zaś daje od siebie? Hinduską mitologię, bohaterkę znacznie subtelniejszą od Kratosa i kamerę zawieszoną tak wysoko, że **postronny obserwator** gotów pomylić ten projekt z kolejnym klonem Diabła.

God of War w wersji lite

Starożytne Indie to dość ciekawe, bo nie zbyt jeszcze wyeksploatowane tło dla narracji, choć raczej nikt w Rajiego nie zagra dla samej fabuły. Mamy tu w zamysłu kolejną sztampową opowieść o wybrance bogów, która wyrusza z misją zgładzenia bardzo złego demona i jego nieco mniej złych popleczników, a przy okazji wyrwania młodszego brata z łap piekielników. Wszak bogowie uwielbiają w takich sytuacjach wyrecać się znacznie słabszymi od siebie, szczególnie, gdy na szali spoczywają losy ludzkości.

Nasza bohaterka całkiem sprawnie włada magicznym kosturem (broni będzie oczywiście więcej, m.in. potężny łuk). Potrafi wyprowadzać mocne i słabe ciosy, te z kolei może łączyć w proste kombinacje. Broń wykorzystuje również dystansowo, czy to ubijając jakiegoś wroga na odległej półce, czy aktywując obiekt poza zasięgiem ręki. W walce może również wykorzystywać najbliższe otoczenie – przysłupach wywinie efektownego młynka, a wybijając się ze ściany zada silniejszy cios. Do tego dochodzą finishery, ale są jak na mój gust zbyt ugrzecznione i nie różnią się szczególnie od standardowych uderzeń.

Na razie system walki jest mocno uproszczony, ale w miarę postępów

dojdą nowe atrakcje, jak chociażby ataki magiczne, związane z mocami otrzymanymi od samych bogów. Nie zabraknie również prostego systemu rozwoju, odblokowywania nowych kombinacji bądź wzmacniania posiadanych talentów. Gatunkowy standard.

Książę Persji w spódnicy

Raji bezproblemowo wspina się na półki skalne (do wyżej położonych posługuje się podwójnym odbiciem), łapie wąskich gzymsów, wdrapuje na kamienne filary i przeskakuje z jednego na drugi, a niewielkie rozpadliny pokonuje skokiem, bądź wykonując popisowy numer Księcia Persji, czyli bieg po ścianie. Do powyższych atrakcji dochodzą łatwe zagadki środowiskowe. W demie zaprezentowano dwie i w każdej należało obracać obiektami, by dopasować je kształtem do pozostałych.

Mimo że mamy do czynienia ze skromnym indykiem, któremu na dodatek powinieliśmy się noga podczas zbiórki na Kickstarterze (twórcom nie udało się zebrać żądanej kwoty, ale postanowili kontynuować prace i znaleźć wydawcę z zapasem gotówki), Raji to kolaż dość ładnych widoczków wygenerowanych na Unreal Engine. Starożytne świątynie, monumentalne posągi, mającące w oddali miasta – jest na czym zawiesić oko, może też dlatego developerzy tak chętnie oddalają kamerę, nie pozwalając w żadnym stopniu jej kontrolować. Ostatecznie jednak to gra, nie album ze zdjęciami, więc dobrze byłoby mieć dokładniejszy wgląd w to, co w danym momencie najważniejsze. Mimo tych drobnych bolączek dam jej szansę. Dziury w sercu po PoP nie załata, ale może złagodzi tęsknotę. **[CDA]**

► Widoczki niczego sobie, ale zbyt oddalona kamera jest największą bolączką gry.

► Broń i moce otrzymane od bogów zamieniają niewinne dziewczę w pogromczynię demonów.

CIESZY

- ✚ korzysta z mechanizmów wprowadzonych przez Piaski czasu
- ✚ walka i sekcje zręcznościowe występują w równych proporcjach
- ✚ ładne widoczki

NIEPOKOI

- ✘ demo było OK, ale czy twórcom wystarczy pomysłów na całą kampanię?
- ✘ zbyt wysoko zawieszona kamera, nad którą nie mamy kontroli
- ✘ system walki prosty, a finishery zbyt łagodne

► PRODUCENT: DAVID KALETA
 ► DATA WYDANIA: NIEZNANA
 ► JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (70 Zł)
 ► MULTI: BRAK

LOW FANTASY • TAKTYCZNY RPG • KREW I FLAKI

URTUK

THE DESOLATION

JUŻ GRALIŚMY!

▀ Robi sobie pasek z jelit: **Joanna Pamięta-Borkowska**

Urtuk rzuca nas prosto do jednego z najbardziej paskudnych światów fantasy, jakie widziałam.

Tytułowy bohater zaczyna jako nędznik, na którym przeprowadza się eksperymenty z udziałem mitycznej substancji zwanej esencją życia. Jest ona reliktem po czasach, kiedy po świecie chodziły giganty. Do dziś nie są znane wszystkie jej właściwości – może równie dobrze zatrzymać groźną chorobę, jak wywołać niebezpieczne mutacje.

Urtuka czekała więc niechybna śmierć na skutek wystawienia na działanie esencji, ale na ratunek przybywa mu przyjaciel. Podczas ucieczki wraz z innymi więźniami, gracz przechodzi samouczek – kiedy pokonujemy strażników, staje przed nami otworem wielki świat.

To miejsce ponure i pełne śmierci, udreżone kataklizmami zupełnie jak jego mieszkańcy. Komiksowa kreska tylko uwypukla ich nędzny stan. Wszyscy noszą znamiona wojny – są chudzi i połamani, ledwo kuśtykają na szpotawych nogach. Kostropate dłonie kurczowo ściskają rękojeści broni. W rozrzuconych po mapie wioskach kryją się chłopcy, gnębieni przez bandytów, wampiry, dzikie bestie czy łowców głów. Wieśniacy z ulgą witają przybycie drużyny Urtuka, który czyści pobliskie tereny z wszelkiego plugastwa. Zwycięski pochód nie jest dyktowany tylko dobrocią serca. **W istocie jego ciało toczy tajemnicza choroba, groźna mutacja, której nabawił się w lochach.** Plotki głoszą, że pod jedną z wiosek znajduje się przejście do innej krainy, w której może kryć się lekarstwo. A że przy okazji można pomóc paru biedakom i zaskarbić sobie ich wdzięczność – tym lepiej.

W kupie nie ma żadnej siły

Walki toczone przez Urtuka i jego kompanów, wymagają przeczności i planowania. Nim rozstawimy wojów na **losowo generowanej mapie**, musimy przyjrzeć się przeciwnikom, znaleźć zdradliwe ruchome piaski i wilcze doły, zlokalizować miejsca idealne do rozłożenia pułapek. **O wygranej decyduje w mniejszym**

stopniu siła ognia, a w większym umiejętność wykorzystania ukształtowania terenu.

Stojący na wzniesieniu kusznik porazi wrogów ze zdwojoną mocą, a przewaga liczebna nic nie da, jeśli uda się zagnać wrogów w kozi róg, by tam pojedynczo ich powybić. Co więcej, można zepchnąć delikwenta w wilczy dół, co natychmiast go uśmierci. Turowa walka jest szybka, bo przeważnie nie bierze w niej udziału więcej niż tuzin postaci, praktycznie każdy cios trafia, a bohaterski (aczkolwiek) szturm na zgrupowanych wrogów to prośenie się o przegraną.

Mimo że po pewnym czasie zaczyna się wkradać monotonia – w każdej wiosce trzeba ratować wieśniaków przed śmiercią we wrzącej smole, brakuje innych wyzwań – **walka sprawia frajdę.** Nie ma tutaj poczucia niesprawiedliwości, nie trzeba liczyć na dobry rzut kością. Albo będę sprytna, albo wycofam się i spróbuję innej taktyki.

Od brudnego giermka do brudnego cempiona

Pierwszą reakcją podczas rozdawania punktów doświadczenia jest kierowanie się **klasycznym podziałem na klasy** (których tutaj jest dziesięć). Kusznikowi



▀ Nie ma tutaj elfów czy smoków, za to są wampiry.

Nietypowy świat fantasy, szkoda, że tak słabo opisany.



► Tak wygląda etap rozstawiania członków drużyny przed walką; po lewej zbici w gromadę wrogowie i dwa wąskie przesmyki prowadzące do nich.



► Co wydobędziemy z ciał poległych wrogów? Stopy, krew i flaki.



► Zwróćcie uwagę na te pocieszne mordy – nic, tylko głaskać i przytulać.

rozwijam zatem zręczność, zaś kapłanowi daję punkty do koncentracji. Szybko okazuje się jednak, że trzeba porzucić takie zero-jedynkowe myślenie – w grze nie ma miejsca na osoby słabujące na umyśle lub kruche fizycznie. Wojownik musi mieć wysoką koncentrację, by celnie trafić, nic też nie da inwestycja wszystkich punktów w siłę, bo z niską zwinnością postać będzie się szybko męczyć. Wpływa ona bowiem na wytrzymałość, którą zużywa każda akcja poza ruchem.

Poza czterema statystykami są jeszcze umiejętności specjalne. Na początku jest ich niewiele, dopiero z czasem postacie dostają więcej unikalnych zdolności, które podkreślają różnice między klasami. Perki można odblokować wykonując określone akcje w trakcie walki, ale najciekawsze są mutacje. Sposób ich zdobywania jest tak kuriozalny, że wiedźmińskie szkolenie wygląda przy nim jak witaminowa kuracja. Zaraz zrozumiecie, skąd takie dziwne porównanie.

„Tnij tę stopę, stary, wygląda na magiczną”

Gdzie jest walka, tam i upragniony, świecący skarb. Ale jeśli wydaje wam się, że

w świecie Urtuka pomykają odziani w złote zbroje paladyni, to się grubo zawiedziecie. Trzeba zapomnieć o kilogramach sprzętu, który wypada z pokonanych przeciwników. Zamiast tego po wygranej walce Urtuk wraz z drużyną wykorzystuje wspomnianą już esencję życia, by wydzierać z ciał wrogów co ciekawsze fragmenty.

A są to między innymi: stopy, jelita, ręce, głowy. Czasami trafi się unurzany w jusze kryształ, który tkwił w plecach czy innej części ciała. Nic się nie marnuje, to twardy świat. Każda z tych rzeczy jest w jakiś sposób zmutowana i jeśli nosi się ją jak amulet, przekazuje właścicielowi swoje moce, a z czasem wrasta w jego ciało. Robi się wtedy miejsce na nowy skarb, co jest o tyle korzystne, że jednocześnie można mieć ich na sobie tylko pięć.

Bardzo żałuję, że jedyna graficzna reprezentacja tych „mutatorów” występuje w oknie ekwipunku. Wyobraźcie sobie tylko mojego ulubionego barbarzyńcę z trzema przyrośniętymi do brzucha stopami i zmutyfikowaną głową zawieszoną u szyi. Cóż to musiałby być za widok!

Gra we wczesnym dostępie wystarcza nawet na kilkadziesiąt godzin zabawy. Mamy cztery poziomy trudności, a z czasem odblokowują się inne rasy, w ramach których możemy tworzyć drużynę – wilkołaki oraz wampiry. Szkoda tylko, że o samym świecie wiadomo niewiele, ale twórcy obiecują, że tu i ówdzie pojawią się wzmianki rozbudowujące lore gry. Z czasem ma być też więcej mutacji i przeciwników, ale ja liczę przede wszystkim na ciekawsze zlecenia, bo ileż można ratować wieśniaków?

[CDA]

CIESZY

- oryginalna mechanika mutacji
- karykaturalne, ręcznie rysowane postacie
- dobrze pomyślana taktyczna walka
- świat fantasy bez smoków i krasnoludów...

NIEPOKOI

- ...szkoda tylko, że tak kiepsko opisany
- powtarzalność wydarzeń losowych
- mało różnic między klasami
- mała liczba mutacji

!!!

► PRODUCENT: PLAYDEK

► DATA WYDANIA: 2020

► JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (50 Zł)

► MULTI: DLA 2 OSÓB

STRATEGIA • DŻIHAD • DEMOKRACJA

JUŻ GRALIŚMY!

LABYRINTH

The War on Terror

■ Nie negocjuje z terrorystami: **Dael**

Z terroryzmem walczyliśmy już w grach wideo nie raz. Choć zazwyczaj – jak pan Bush przykazał – z karabinem w ręku. Labyrinth wymaga od nas, by miast broni palnej, zaprząć do walki mózgowicę. Może być trudno.

Tak naprawdę Labyrinth: The War on Terror nie jest grą nową. To po prostu elektroniczna wersja wydanej w 2010 roku planszówki, która odbiła się w kręgach turlaczy kostek szerokim echem ze względu na dwa czynniki. Pierwszym była osoba twórcy gry. Volko Ruhne – bo tak nazywa się główny projektant Labyrinth – to emerytowany analityk CIA, który tematykę wojny z terrorem oraz działań wywiadowczych i kontrwywiadowczych zna z pierwszej ręki. I wiedzę tę autor zdołał zgrabnie przełożyć na mechanizmy gry planszowej.

Trudna jak oblężenie Basry

Ale był jeszcze jeden powód dla którego o grze było głośno. Labyrinth był tytułem niezwykle... hermetycznym. I to nie tylko przez wysoki poziom komplikacji gry, ale również fatalną instrukcję, która tłumaczyła zasady w sposób wyjątkowo pobieżny. Niestety, kalifornijskie studio Playdek, znane z konwersji gier planszowych i karcianych na komputery, konsole i platformy mobilne, postanowiło w tym aspekcie perfekcyjnie uchwycić ducha oryginału. **Samouczek zawarty w obecnej wersji gry jest prawdopodobnie najgorszym tutorialiem do gry strategicznej, jaki widziałem.** Przeprowadza nas przez partię gry, nie pozwalając zrozumieć co jest jej celem i jakie zależności występują pomiędzy podejmowanymi działaniami, a zbliżaniem, lub oddalaniem się zwycięstwa. Jedynym pocieszeniem jest fakt, że twórcy mają świadomość tej słabości, bo znajdu-

jąca się w stadium wczesnego dostępu gra, co i rusz prosi, by wysłać developerom uwagi.

Jeśli jednak ktoś ma na tyle samozaparcia, by znaleźć w internecie porady do planszowej wersji gry, może po jakimś czasie rozegrać pierwszą partię wersji elektronicznej. A wtedy, pomimo spartańskiej oprawy graficznej i dźwiękowej, przekona się, że gra wciąga jak afgańskie lotne piaski.

Szok i przerażenie

Labyrinth prezentuje wojnę z terroryzmem jako asymetryczną rywalizację o wpływy w Starym Świecie. Gracz kieruje poczynaniami dżihadystów pragnących powierzyć we wszystkich państwach muzułmańskich władzę fundamentalistom lub Amerykanów, których szczytnymi celami są likwidacja komórek terrorystycznych i demokratyzacja regionu. W obu przypadkach realizacja tych celów odbywa się poprzez przerzucanie zasobów oraz wcielanie w życie wydarzeń z wylosowanych kart „eventowych”. Trzeba tu dodać, że karty (a jest ich łącznie 120) trafnie oddają nie tylko klimat konfliktu, ale i rzeczywiste machinacje geopolityczne. No i mają specyficzne synergie, które zwiększają poziom komplikacji rozgrywki.

Asymetryczność o której wspominałem wynika z unikalności niektórych kart



■ Nie ma rady, wojna z terrorem musi być skomplikowana.

dla każdej strony, ale również z odmiennych fundamentalnych mechanizmów. Przykładowo, w trakcie gry USA będą się przy tym zmagać z dość wysokim kosztem politycznym bardziej radykalnych działań, za to dżihadysty napotkają – nawet w państwach muzułmańskich – opór władz, które niechętnie przyjmują powstawanie w ich krajach komórek terrorystycznych. I choć próg wejścia do gry jest wysoki, to ostatecznie kierowanie krokami tak dżihadystów, jak i Amerykanów, jest naprawdę ciekawe.

Ale czy Labyrinth, będący bądź co bądź kaskadą niszowej planszówki, ma szansę na zdobycie popularności wśród miłośników gier strategicznych? Tego nie wiem. Natomiast będę losy tego tytułu obserwował równie bacznie, jak CIA obserwowało pakistańską rezydencję Osamy. [CDA]

CIESZY

- fantastyczny temat
- dobrze zrealizowany multiplayer

NIEPOKOI

- ❌ koszmarny samouczek
- ❌ niedoszlifowana oprawa audio i wideo

► PRODUCENT: NUKKLEAR
 ► DATA WYDANIA: 2020
 ► JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (80 ZŁ)
 ► MULTI: DLA 8 GRACZY, PÓKI CO 2 TRYBY

ZRĘCZNOŚCIOWA • SYMULATOR

► Lepiej bawił się w hangarze niż na placu boju: **Eugeniusz Siekiera**

O tym, że THQ Nordic chce wskrzesić kultową markę, wiedzieliśmy od zeszłego roku. Po otwartej becie przyszła pora na wersję wczesnego dostępu, nad którą przyszło mi się pochylić.

JUŻ GRALIŚMY!

COMANCHE

W hangarze mieści się na razie 5 śmigłowców bojowych, dodatkowo mamy do wyboru 4 drony. W trakcie rozgrywki przełączamy się między nimi, jeśli sytuacja tego wymaga. Maszyny, poza oczywistą kosmetyką, różnią się przede wszystkim wyposażeniem. Samonaprowadzające rakiety, flary, działka obrotowe, wspomagacze celowania, namierzanie kilku wrogów jednocześnie, sonar – generalnie jest w czym wybierać.

Przeciętne początki...

Rozczarowuje już sam tutorial, bo tak naprawdę niczego nie tłumaczy. Sterowanie trzeba rozgryźć samemu. Należy już znać podstawy, by wykonać wytyczne samouczka, te z kolei polegają na przelatywaniu między obręczami. Samą naukę latania rozpisano na trzy lekcje, a koniec końców różnią się tylko rozmiarem obręczy i ciastnotą na mapie. Słabo.

Dalej singiel. Jest niespodzianką, bowiem gra od samego początku była zapowiadana jako tytuł skrojony wyłącznie pod multiplayera. Ponoć pod naciskiem samych graczy twórcy uznali, że dokleją również kampanię dla samotnych wilków. Obecnie nie otrzymujemy pełnoprawnego trybu, ale jedynie jego namiastkę – raptem jedną misję; kolejne mają pojawiać się wraz z większymi aktualizacjami (pierwsza już w kwietniu). **Jeśli idzie o model lotu, mamy trzy warianty do wyboru** (czysto zręcznościowy, normalny i profesjonalny).

Wspomniana misja okazuje się na tyle długa, że podzielono ją na rozdziały. To

zarazem jej największa wada, bo okazuje się boleśnie schematyczna. Lot nad kanionem, złomowanie wrażeń jednostek (statki, śmigłowce, wieżyczki strażnicze), następnie przesiadka do drona, by wślizgnąć się do jakiejś większej budowli przez szyb wentylacyjny, tam hakowanie komputera, by pozyskać dane bądź otworzyć dalsze przejście. I znów lot między skałami, kilka celnie poślanych rakiet, przesiadka do małego towarzysza, hakowanie, i tak do znużenia. Powtórzyć i zapętlić przez bitą godzinę. Gdyby ten kalejdoskop atrakcji solidnie przycięć, misja tylko by na tym zyskała.

...a dalej nie lepiej

Zbyt wiele tu uproszczeń czy ścieżek na skróty, nawet jak na typową zręcznościówkę. Po tym, jak nas ustrzelą, cofamy się do ostatniego punktu zapisu, ale szkody, które wyrządziliśmy w szeregach wroga, nie zostają zresetowane. To sprawia, że nie warto być ostrożnym, bo de facto **w razie porażki gra nie karze nas w żaden sposób. Fizyka też wzięła wolne** – uderzenie w skały nie jest tu żadnym problemem, ba, można nawet dać nura do wody i udawać łódź podwodną. Żadnych konsekwencji, poza uszczupleniem paska zdrowia (a i to nie zawsze).

W trybie multi twórcy proponują obecnie dwa tryby – Infiltration i Blackbox. W pierwszym jedyna grupa broni swoich pozycji, podczas gdy konkurencja przypuszcza atak (po każdej rundzie zmiana stron). Drugi przypomina drużynowego deathmatcha wzbogaconego o zbieranie

► Na otwartych przestrzeniach rozpościerają się niezłe widoczki. Czar pryska, gdy za bardzo zbliżymy się do jakiegos obiektu.

► Dzięki funkcji autocelowania złomowanie wrażeń jednostek jest dziecinną igraszką.

czarnych skrzynek. Tryby wydają się w porządku, większym wyzwaniem jest znalezienie ludzi do wspólnej zabawy. **Comanche Steama raczej nie podbił, co specjalnie nie dziwi.** Seria przeleżała w uśpieniu dwie dekady, a po tym co zobaczyłem, nie jestem pewien, czy było sens ją budzić.

[GDA]

CIESZY

- tryb singlowy (miało go w ogóle nie być)
- intuicyjne sterowanie i łatwy do opanowania model lotu (dla fanów zręcznościówek)
- wyświetlanie niezłych (momentami) widoczek

NIEPOKOI

- pierwsza misja singlowa jest schematyczna i rozciągnięta na siłę
- zbyt prosty model lotu, zbyt pobłażliwa fizyka (dla fanów symulacji)
- trudno o chętnych do wspólnej zabawy

► PRODUCENT: SOUTHPAW GAMES
 ► DATA WYDANIA: 2 POŁOWA 2020
 ► JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (65 Zł)
 ► MULTI: BRAK

ROGUELIKE • CZASZKI • ŚMIERĆ BOHATEROM



JUŻ GRALIŚMY!

■ Tancerzem tańca śmierci został: **Ottor**

Od czasu wymyślenia wieki temu piłki nożnej nie było na świecie gry, do której bardziej pasowałoby określenie „zagrać głową”.



W przypadku rozważań na temat przeszczepu kryjącej mózg partii ciała powstają wątpliwości, czy nie powinno traktować się takiej operacji raczej jako podmiany reszty organizmu. To problem bardzo złożony, bo choć w czasie znajduje się będący jednostką centralną mózg. Medycyna zna przypadki, gdy pod wpływem wszczepienia pacjentowi nowych fragmentów układu pokarmowego, diametralnie zmieniały się upodobania kulinarne delikwenta. Jeśli jednak, podobnie jak bohater Skul the Hero Slayer, nie ma się już wątroby, wszystko jest prostsze.

Czarnym samochodem rozwoził kościotrupy

Nie ma, dodajmy, nie tylko wątroby, ale także innych organów wewnętrznych, bo **główny bohater gry, Skul, to kościotrup**. Czy nawet bardziej kościotrup – skromne chucherko niewielkiego wzrostu, najniżej postawiony w hierarchii strażnik

dworu nieumarłego króla. Władca w końcu jednak trwale żegna się z „życiem”, co skutkuje tym, że w trupim królestwie zapanował chaos. By w królestwie zapanował spokój, musimy pozbyć się wysłanników niebios – łowców, paladynów czy

Roguelike, w którym dobrze mieć... głowę (lub dwie) na karku.

uderzających nas krzyżem zakonnic. Ci „dobrzy” mają po swojej stronie też całe zastępy entów (znanych np. z „Władcy Pierścieni” żywych drzew).

Nasz „heros” z kolei nie ma nawet (zamocowanej na sztywno) głowy na karku i na początku przygody ginie równie ochoczo, co byle utopiec z wiedźmina. Nic dziwnego, skoro na starcie wyposażeni jesteśmy

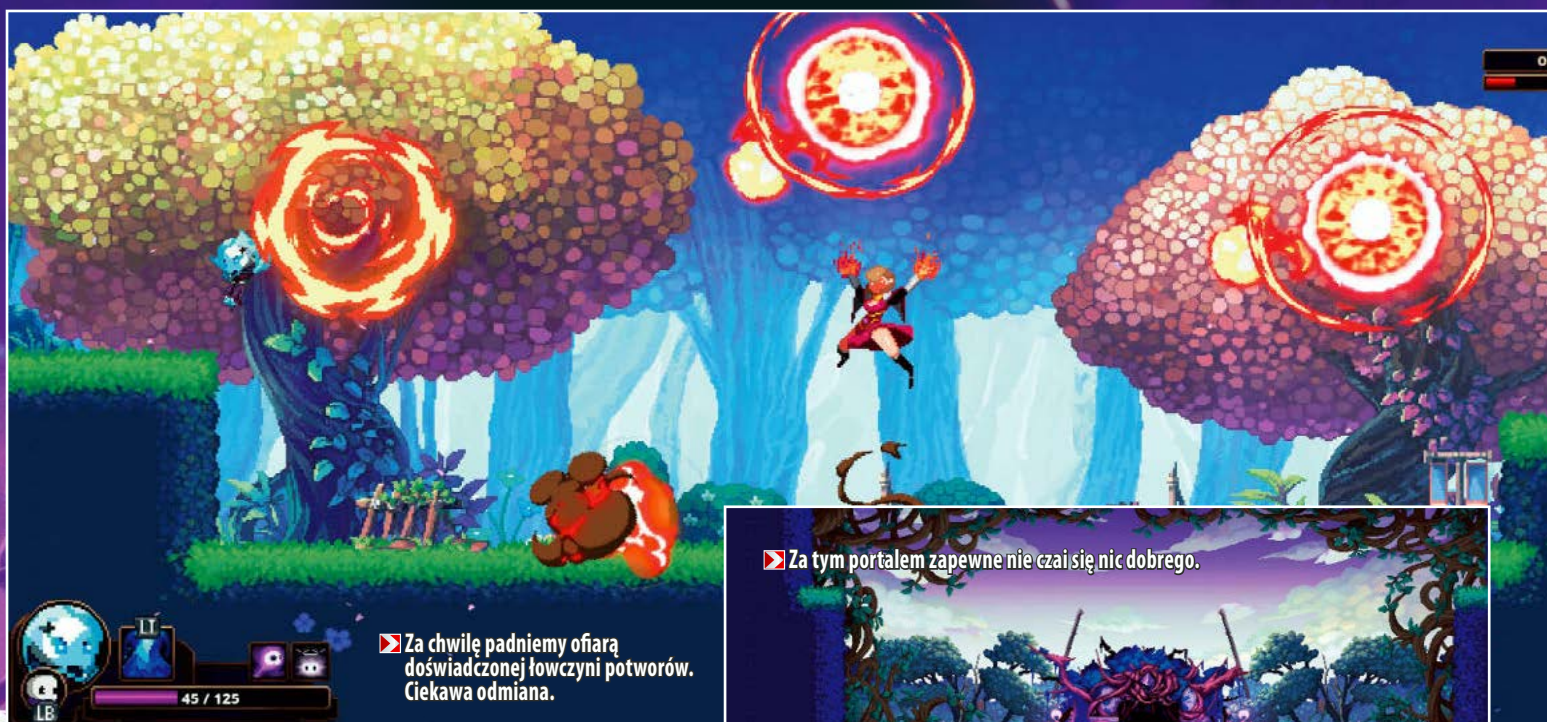
jedynie w kość piszczelową, podarowaną nam przez wydającego chwilę później ostatnie tchnienie kompana. Pomimo pozorowanej kruchości, to jednak Skul jest idealnym kandydatem do wybawienia świata przed ciemnościami. **Posiada bowiem zdolność czerpania mocy ze znajdujących podczas przygody czaszek** dawniej należących do demonicznych istot. Wystarczy znaleźć takową i zamocować na karku bohatera, by zaczął się postrach wśród przeciwników.

O ile tylko gra będzie łaskawa, z nędznej istoty w jednej chwili gracz staje się generującym fale uderzeniowe minotaurem, wykonującym długie susy wilkołakiem, zasypującym wrogów gradem sztyletów klaunem, gnającym na widmowym motorze, nielicencjonowanym odpowiednikiem nocnej wersji Ghostridera czy dziłem, rozrastającym się na chwilę do monstrualnych rozmiarów i niszczącym

przeciwników na swojej drodze... Wylizcać kolejne warianty mógłbym jeszcze bardzo długo. Różnorodnych buildów mamy tu ponad 20, a różnice między nimi wcale nie ograniczają się do tekstur.

Nie trać głowy, trochę wolniej
 Każda czaszka to właściwie odrębna klasa z własnym zestawem skilli, wymagająca często całkowicie odmiennego





podejścia do zabawy. Jeden set wymusza na nas trzymanie się na dystans, inny szukania ataków z wysokości, a bardziej nietypowe – jak samobójczy bomberman – po prostu wbiegnięcia w tłum wrogów i odpalenia detonatora w odpowiednim momencie.

Na początku mocno irytowało mnie to, że część bohaterów jest wyraźnie słabsza od innych. Zrzucam to na karb kiepskiego balansu, ale szybko okazało się, że takie rozwiązanie ma wbrew pozorom swoje uzasadnienie. Przede wszystkim dlatego, że nasza postać jest w stanie nosić ze sobą aż dwie głowy i w każdej chwili się między nimi przełączać. Tę akurat nieużywaną przechowuje w brzuchu. **Dużo istotniejsze od siły pojedynczej klasy jest więc to, żeby obie odpowiednio się uzupełniały.** Przykładowo wybuchający samoistnie kilka chwil po aktywowaniu bomberman nie sprawdzi się sam na dłuższą metę, ale będzie idealny, żeby w kryzysowym momencie przerzedzić wrogie zastępy, a następnie wyczyścić niedobitki jako rycerz. Warto przy tym zmieniać czaszki w trakcie walki jak najczęściej – podczas tej czynności chwilowo niemal niewrażliwy na ataki bohater płasza w śmiertelnościami tańcu, raniąc pobliskich wrogów.

Najlepsze jest jednak to, że kolejne czaszki znajdujemy co parę lokacji (gdy mamy już dwie, musimy decydować, którą chcemy wyrzucić) i nie wiemy tak naprawdę, jakim buildem za parę chwil obdarzy nas gra. Dzięki temu każda rozgrywka w Skulls staje się bardzo nieprzewidywalna.

Na tym wszystkim natomiast urozmaicenia się nie kończą, bo **Skull to przede wszystkim roguelike.** Zmieniające się jak w kalejdoskopie umiejętności naszego bohatera nie zastępują w pełni – klasycznego dla gatunku – zbierania po drodze ułatwiających życie przedmiotów. Te jednak pełnią tutaj głównie rolę pasywnych dodatków. Zdarzają się też magiczne kule, których podniesienie dodaje bohaterowi dodatkowe, niezależne od klasy umiejętności.

Wiecznie zła pragnąc...

Skull czaruje też klimatem. Pikselartowa oprawa przypomina stylem Rogue Legacy, ale celowo jest mocno prześwietlona, co ma podkreślić aurę bohaterstwa unoszącą się nad wyzywającymi nas od plugastwa przeciwnikami. Ponażękałbym co najwyżej na dość małą różnorodność oponentów. Znajdą się też tacy, którzy utyskiwać będą na poziom trudności – nim dobrniecie do mety, gra wielokrotnie wdepcze was bowiem w ziemię.

Nieco irytuje też bardzo wolny progres między rozgrywkami.

Naszą postać możemy wzmocnić pomiędzy kolejnymi podejściami w bazie wypadowej, korzystając ze znajdujących podczas przygody kryształów. Żółwie tempo zdobywania waluty oraz absurdalne nieraz ceny usprawnień sprawiają jednak, że trzeba dużo samozaparcia, żeby rzeczywiście odczuć ich wpływ na zabawę. Do tego każdy bonus ma dziesięć stopni rozwoju. Z tego względu lepiej od razu ciulać wa-

lutę na mocniejsze sztuczki – jak np. dodatkowe odrodzenia w trakcie przygody.

Nie zmienia to faktu, że **Skull już na obecnym etapie jest produkcją dobrze pomyślaną i wciągającą.** Twórcy zdecydowali się udostępnić ją graczom w momencie, gdy brakuje już tylko szlifów, balansu oraz ostatniego rozdziału przygody. Pretekstowa fabuła nie zapewnia może powodów do wzruszeń, ale w ciekawy sposób odwraca konwencję, stawiając nas w roli „tych złych”, a sama gra przez wiele godzin zaskakuje kolejnymi klasami do przetestowania.

W takich okolicznościach nawet regularne porażki nie są powodem do zmartwień. Musicie jednak wiedzieć, że nawet przebrnięcie pierwszego z bossów będzie dla wielu poważnym wyzwaniem. Już teraz polecam więc mieć Skula na oku wszystkim, którzy lubią, gdy gra czasem porażuje im kości.

[CDA]

CIESZY

- + ogrom czaszek do przetestowania
- + różnorodność dostępnych klas
- + nietypowa konwencja

NIEPOKOI

- niewielki wpływ bonusów na rozgrywkę
- przydałoby się więcej typów wrogów

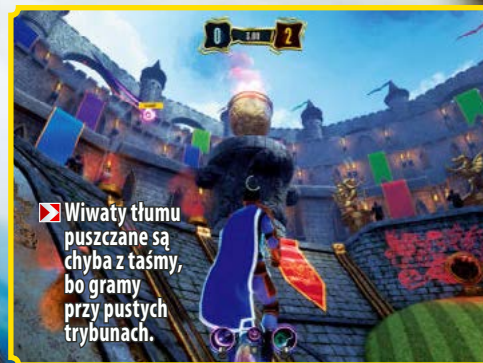


► PRODUCENT: BLUE ISLE STUDIOS/VIRTUAL BASEMENT
 ► DATA WYDANIA: 2021
 ► JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (54 Zł)
 ► MULTI: DO 6 OSÓB

SPORTOWA • QUIDDITCH DLA UBOGICH



JUŻ GRALIŚMY!



► Wiwaty tłumu puszczane są chyba z taśmy, bo gramy przy pustych trybunach.

■ Lata na kiju i się tego nie wstydzi: **Eugeniusz Siekiera**

To naprawdę zaskakujące, że od czasu Mistrzostw Świata w Quidditchu, ulubiona gra drużynowa każdego szanującego się czarodzieja nie doczekała się godnej adaptacji na mugolskie komputery.

Niestety nadal sobie na takową poczekamy, bo Broomstick League nie jest tytułem na licencji Wizarding World. Źródłem inspiracji należy szukać gdzie indziej – w grze Citadel: Forged with Fire, gdzie podobny tryb rozgrywki był jedną z atrakcji zaszytych w kampanię, a teraz twórcy postanowili uczynić zeń odrębny projekt. Niestety na razie jest to bardziej ciekawostka na dwie godziny niż tytuł gwarantujący zabawę na długie tygodnie.

Mugolski Quidditch

Broomstick League łączy stylistykę znaną fanom cyklu autorstwa J.K. Rowling z rozwiązaniami kojarzonymi z przebojowego Rocket League. Taka hybryda brzmi pysznie, przynajmniej w teorii. Zasady rozgrywki są względem Quidditcha znacząco uproszczone; miast trzech obręczy, mamy jedną, jedna jest też piłka, za to dość spora (zostając w sferze potterowych porównań, przyjmijmy, że to odpowiednik kafla), i należy ją wrzucić do bramki-portalu przeciwnej drużyny.

Skoro już przy drużynach jesteśmy – **obecnie w grze są mecze 2v2 i 3v3** (można

też potrenować „na sucho” z botami). Trochę mało, fakt, ale przy obecnym rozmiarze boisk większa liczba zawodników to byłby już tłum. Do dyspozycji mamy pięć map, różniących się głównie tematem przewodnim. Pod tym względem jest nieźle – mamy między innymi boisko osadzone na grzbiecie latającego smoka, gdzie indziej pod lodem grasuje wielka kałamarnica, jest też mapa klatka zawieszona w lochu monstrualnego orka. Plansze są nieźle wymodelowane i pełne detali, ale nie odciągają uwagi od właściwej rozgrywki. Przydałyby się natomiast ze dwa większe boiska przeznaczone do meczów z udziałem większej liczby graczy.

A Nimbasa 2000 dostanę?

Rozgrywkę rozpoczynamy od stworzenia zawodnika. Opcje personalizacji są teoretycznie dość rozbudowane, zmienić można nie tylko kolor włosów czy rysy twarzy, ale i różdżkę, typ miotyły, a nawet ślad, jaki za sobą zostawia. To jednak tylko pozory – wystarczy wejść w poszczególne zakładki, by zobaczyć, że na starcie spora część z nich świeci pustkami i nie ma zbyt dużego wyboru.

Latanie jest proste i intuicyjne, choć liczba możliwych akrobacji nie powala. Da się na miotle dashować, używać przyspieszenia i kręcić fikołki. A skoro mamy różdżki, muszą być i czary. Z pomocą magicznego badyla przyciągniemy piłkę z niewielkiej odległości (oczywiście można ją też złapać w locie), teleportujemy się, na przykład za plecy przeciwnika, bądź wytrącimy mu piłkę z rąk. Różdżka



► Po efektownie zdobytym punkcie oglądamy niezbyt efektowną powtórkę. Można je pomijać.

służy również do posyłania piłki do bramki (im dłużej przytrzymamy klawisz strzału, z tym większą siłą ciśniemy nią w wybranym kierunku) oraz podawania jej między zawodnikami.

Meczom nie brakuje dynamiki, ale zbyt wiele w nich chaosu, choć oczywiście wiele zależy od zgrania zespołu – jeśli każdy gra dla samego siebie, robi się zwyczajny bajzel, a jeśli bawimy się z botami, to o grze drużynowej można z pewnością zapomnieć. Zdarzają się również błędy, jak choćby zwieszający się mecz, gdy ktoś z niego przedwcześnie wyjdzie. **BL to gra z potencjałem, ale na razie zbyt mało w niej treści.** Przydałyby się większe boiska, dodatkowe czary i tryby rozgrywki. Na razie byłbym ostrożnym optymistą. [GDA]

CIESZY

- **rocket League na latających miotłach**
- **czytelna oprawa, pomysłowo zaprojektowane boiska**
- **przez godzinę czy dwie daje trochę frajdy**

NIEPOKOI

- ❑ **brak różnicowania czarów**
- ❑ **brak większych aren**
- ❑ **ograniczone opcje ustawień indywidualnych na starcie**

► Areny są zróżnicowane, ale niezbyt rozległe. Przydałyby się kilka większych boisk.



► RPRODUCENT: GOBLINZ STUDIO
 ► DATA WYDANIA: 2020
 ► JAK ZAGRAĆ: KUPIĆ NA STEAMIE (70 ZŁ)
 ► MULTI: BRAK

ROGUE-LITE • TAKTYCZNA • ZŁO • KORPORACJA

JUŻ GRALIŚMY!

LEGEND OF KEEPERS

■ Fokusuje się na kejsie: **Witold**

Czy grając w Darkest Dungeon, nie mieliście nigdy ochoty stanąć po drugiej stronie barykady? Porzucić bohaterstwo i tym razem zapolować na wszelkiej maści łowców przygód, rabusiów grobowców i dzielnych paladynów? Tak? To bardzo dobrze się składa.

Goblinz Studio postawiło chyba sobie za cel stworzenie całkowitego przeciwieństwa wspomnianego już tytułu Red Hook. Naszym zadaniem jest więc, zamiast penetrowania najmroczniejszego lochu, ochrona takowego. Zresztą on sam nie jest właściwie taki mroczny – sterowany przez gracza lord zła (w tej chwili dwóch do wyboru) zostaje w końcu zatrudniony przez dział kadr korporacji Podziemia, na stanowisko szefa ochrony, a problemy,

W każdym tygodniu musimy zdecydować się na jedną z kilku proponowanych przez grę aktywności. Zawsze znajdziemy wśród nich losowe zdarzenie (od dającej pokazywać zastrzyk gotówki wizyty handlarza ludzkimi udkami, przez nagły przebłyk geniuszu HR-u zdobywającego po kosztach nowego potwora, porzalenie gorącej zupy na stołowie na naszego lorda, co skutkuje ubytkiem punktów życia). A oprócz tego możemy udać się do np.

ulepszającego pułapki inżyniera czy wysłać naszych wojaków w de-

legację (nagrodą na ogół wartą są nieobecności w pracy danego stwora przez jakiś czas). Przyjdzie nam również organizować sesje z terapeutą (podwyższona motywacja), zatrudniać nowych pracowników czy podnosić swoje własne umiejętności na siłowni.

Wszystkie te przygotowania mają jeden cel: być gotowym na przyście grup bohaterów, z miesiąca na miesiąc coraz potężniejszych.

Obrona podziemi to zresztą cło programu: podzielona jest na fazę planowania i samej walki. Każdorazowo trzysobowa drużyna, tfu, bohaterów musi przejść przez szereg komnat. My zaś w stosownych miejscach (każdy pokój ma swoje wyraźne przeznaczenie) umieszczamy potwory i pułapki, a podczas właściwego starcia rzucamy także czar czy wybieramy „katastrofę”, która spotka wrogów. Herosi mają



► Wbrew naszemu przyzwyczajeniu to po prawej stoją ci dobrzy.

różne zdolności, odporności na dane żywioły etc., co komplikuje walczywy dobór środków przymusu bezpośredniego.

Podobnie rzecz ma się z naszymi poczwarami: wśród kilkudziesięciu ich rodzajów nie brakuje klasycznych tanków, delikatnych magów, wskrzeszających kompanów nekromantów... Do tego prawie każdy atak wywołuje trwający w czasie efekt wpływający na statystyki. Wszystko to musimy obliczyć w głowie zawczasu – nic tak nie boli, jak przeoczenie drobnostki (np. buffa rzucanego przez innego bohatera), przez którą nasza harpia zginie, zanim przyspieszy sojusznika, który z kolei... Na szczęście nawet jeżeli coś pójdzie nie tak, to chwilę później drużyna śmiałków wpadnie na pułapkę i kolejną grupę naszych żołnierzy. W ostateczności zmierną się oni z nami, samym władcą... ochrony – takie starcie zwykle kończy się szybko i boleśnie (dla nich). Ale że punkty życia regenerują się powoli, lepiej zbyt często nie pokazywać swojego lica czempionom. Jeżeli jednak przegramy daną rozgrywkę, nie ma co załamywać rąk – każda ukończona sesja nagradza nas punktami doświadczenia, które wydajemy przed grą w drzewku talentów danego lorda. I wracamy do biznesu silniejsi, jak to w roguelike'ach bywa.

Obyło się bez fakałów

Legend of Keepers już teraz oferuje sporo zawartości, a przecież wciąż jest to wczesny dostęp. Mimo ok. 10 godzin w grze wciąż nie widziałem wszystkich potworów czy przeciwników, nie mówiąc już o artefaktach i zdarzeniach. O sile tytułu świadczy najlepiej to, że tradycyjnie zapomniawszy zrobić screenów, włączyłem grę na 5 minut... i zapomniałem o wszelkich obowiązkach. Tak, o zrzutach ekranu również. Ale wiecie, każdy pretekst jest dobry, żeby znowu pogonić kota bohaterem.

[CDA]

CIESZY

- sekwencje obrony wymagające długiego planowania
- multum potworów, bohaterów, pułapek itd.

NIEPOKOI

- początkowy niski poziom trudności, co na późniejszym etapie bywa zdradliwe

To właściwie lustrzane odbicie Darkest Dungeon.

z jakimi musimy się mierzyć, bliższe są raczej tym znanym menadżerom korporacji niż porządnemu Lordowi Złemu (*).

Call z bohaterami

Sama rozgrywka mimo sympatycznej i zgoła niepoważnej otoczki dość szybko zaczyna stawiać przed graczem liczne wyzwania. W naszej gestii znajduje się bowiem system ochrony podziemi: musimy nie tylko przygotować gotową załogę potworów o zróżnicowanych umiejętnościach i statystykach, ale także dbać o ich zapal do pracy (gdy spadnie do zera, monstrem czuje się wypalone i musi udać się na dłuższy urlop), trenować i podopiecznych, i siebie, rozbudowywać pułapki, a także – co szczególnie uciążliwe – dbać o stały przyływ tutejszych walut: złota oraz krwi i łez bohaterów.

(*)Różnice są niemal niedostrzegalne.

► PRODUCENT: COFFEE ADDICT STUDIO
 ► DATA WYDANIA: 2020
 ► JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA PREMIERĘ
 ► MULTI: BRAK

PRZYGODOWA • ZRĘCZNOŚCIOWA

JUŻ GRALIŚMY!

HAZEL

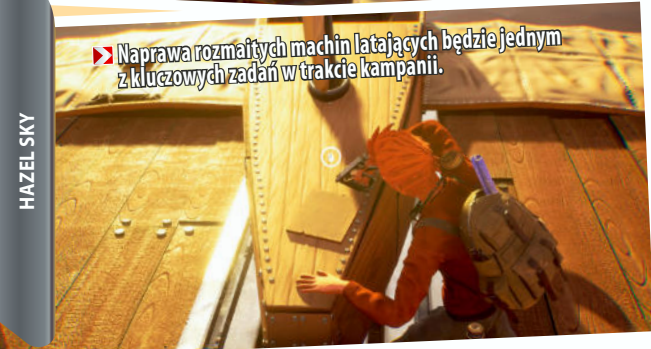
S · K · Y

■ Nadal nie wie, czy chce w to jeszcze zagrać: **Eugeniusz Siekiera**

Młody inżynier, wyspa pełna trupów i zdezelowanych mechanizmów, a gdzieś w tle latające miasto, do którego nasz bohater bardzo chce się dostać. Niestety, to nie kontynuacja Bioshock Infinite.



► W tle majaczy latające miasto Gideon. Na razie całkowicie poza zasięgiem bohatera.



► Naprawa rozmaitych machin latających będzie jednym z kluczowych zadań w trakcie kampanii.

Hazel Sky jest znacznie skromniejszą produkcją. Wcieliliśmy się w niej w Shane'a, utalentowanego młodzieńca o wątpliwej aparycji, który stanął przed najważniejszym egzaminem w życiu. Poznajemy go w trakcie podróży na niewielką wyspę. Narrator głądzi o czekających wyzwaniach, własny ojciec zawiązuje mu przepaskę na oczy, po czym zostawia samego u brzegu tajemniczego lądu.

Robinson bez Piętaszka

O tym, że to nie jest niewinna wycieczka i być może nigdy się stąd nie wyrwie, świadczą zasuszone ciała innych śmiałków, którzy zostali poddani podobnej

próbie. Milutko, prawda? Naszym zadaniem będzie więc wydostanie się z tej dziwnej wyspy, a do jego realizacji nie będą potrzebne ani refleks, ani też nabita flinta. Znacznie ważniejszy okaże się sprawny umysł. **Twórcy roztaczają przed nami wizję otwartej przestrzeni pełnej wyzwań dla intelektualnej muskulatury** – zagadki w dużej mierze będą polegały na naprawie rozmaitych mechanizmów i machin latających, co ma doświadczyć, że Shane w pełni zasłużył na tytuł inżyniera.

Ciekawej mechanice ma wtórować również niebanalna historia. W trakcie wędrówki trafimy na ślady naszych poprzedników, a część znalezionych notatek rzuci światło na mieszkańców latającego miasta Gideon i ich dość dziwne obyczaje. W trudnej przeprawie wspomaga nas również niejaki Erin, z którym pozostaniemy w kontakcie radiowym. Rodząca się przyjaźń tej dwójki ma być istotnym elementem narracyjnym.

Pytania bez odpowiedzi

W teorii brzmi to wszystko pysznie i obiecująco, choć niestety **opublikowane demo pozostawiło więcej znaków zapytania niż jednoznacznych odpowiedzi**. Po pierwsze zaprezentowany fragment okazał się bardzo krótki – do naszej dyspozycji oddano ograniczoną przestrzeń w postaci kilkupiętrowej wieży, na szczycie której znajdziemy uszkodzoną maszynę latającą. By ruszyć ją z miejsca, musimy znaleźć paliwo (węgiel leży dwa metry dalej...), a także załatać dziury w kadłubie i poszyciu skrzydła. Do jednego używamy desek, do drugiego szmat z rozwalonej wcześniej skrzyni, zaś wszystkie materiały mocujemy za pomocą takera.

Można wywnioskować, że przy projektowaniu zagwozdek twórcy stawiali na silnik fizyczny, a także odrobinę zdrowego rozsądku. By dostać się do wnętrza ciężkiej skrzyni, należy ją przesunąć i rzucić z większej wysokości, a każdy przedmiot, który jest zbyt duży, by schować go w kieszeni, trzeba trzymać w rękach, nie puszczając przycisku chwytu. Wszelkie czynności wysiłkowe związane z przesuwaniem obiektów, odrywaniem desek z zatarasowanego przejścia czy podciąganiem się na wyższą krawędź nie są zautomatyzowane i przy ich wykonywaniu trzeba się odrobinkę napocić.

Oprócz rzeczy potrzebnych do tego, by naprawić maszynę latającą (a tym samym zakończyć demo), w wieży znalazło się też kilka opcjonalnych przedmiotów, z którymi można wejść w interakcję. Dokumenty i książki do przeczytania, fanty do obejrzenia, a nawet gitara do zagrania prostej melodii. Nic zobowiązującego, ale podobnych smaczków znajdziemy w pełnej wersji więcej i miejmy nadzieję, że nie posłużą do sztucznego wydłużenia kampanii, ale poszerzenia wiedzy o tajemniczym latającym mieście. O tym, czy tak będzie, przekonamy się jeszcze w tym roku. [GDA]

CIESZY

- miła dla oka oprawa
- w teorii ciekawe mechanizmy
- w teorii intrygująca fabuła

NIEPOKOI

- ❑ demo zaostrza apetyt, ale nie rozwiewa wątpliwości
- ❑ zagadki są zbyt łatwe i oczywiste
- ❑ nad optymalizacją też warto się pochylić

► PRODUCENT: PASSTECH GAMES
 ► DATA WYDANIA: 2021
 ► JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (50 ZŁ)
 ► MULTI: BRAK

POTWORY • MROK • ROGUELIKE • WYZWANIE

■ Niejednokrotnie znalazł się w potrzasku: **Ottor**

Ciemno wszędzie, głucho wszędzie. Krok do przodu czy do tyłu? Gdzie pułapka czekać będzie?

CURSE OF THE DEAD GODS

JUŻ GRALIŚMY!

Curse of the Dead Gods to próba połączenia Diablo z Darkest Dungeon. Choć rozgrywka przypomina na pierwszy rzut oka typowego hack 'n' slash, twórcy zapożyczają z gry autorstwa Red Hook Studios kilka elementów. **Pierwsze skrzypce w tym roguelike'u odgrywają mrok, światło oraz klątwy.**

Wejście w mrok

Po wyjściu broni nastaje bowiem... ciemność. Może nie do końca, ale stojące dalej od nas potwory skrywają się w mroku, podobnie jak część obiektów, w tym pułapki. Choć korytarze można rozświetlać pochodniami, to wówczas gracz staje się niemal całkowicie bezbronny (pochodnię można wprawdzie uderzyć potwora po głowie, ale wielkich efektów to nie przyniesie). Gdy wyskakuje na nas grupka oponentów, trzeba więc wybrać między dobrą widocznością a skutecznym uzbrojeniem.

Szybko musimy przyswoić sobie schemat działania – na początku każdej walki, przed zaatakowaniem przeciwnika, na-

leży przebiec się po okolicy z pochodnią i spróbować zapamiętać jak najwięcej. Niektóre obszary możemy też chwilowo rozświetlić podpalając beczki z prochem czy przymocowane do ścian pochodnie. Oba te źródła światła szybko jednak wygasają.

Przekleństwo RNG

Na drodze do bossa musimy przebrnąć przez kilka komnat, które dzielą się na różne kategorie (zwykle możemy wybrać, do jakiego pomieszczenia udać się następnie). Jedne zawierają większe ilości złota, w innych spotka nas więcej walki, ale za to i nagród w postaci lepszej broni. Są też pomieszczenia z runami zwiększającymi na czas rozgrywki zdrowie lub siłę. Najbardziej pożądanym prezentem od losu jest jednak możliwość odwiedzenia tzw. niebios. To niewielki obszar z fontanną, którą wypełnia krew. Za odpowiednią cenę można jej skosztować, by odzyskać nieco zdrowia.

Dodatkowy punkt zdrowia przyda się. **Gra nie wybacza bowiem jakichkolwiek błędów** i często wyzwaniem jest już samo dotarcie do bossa, nie mówiąc już o jego pokonaniu. Oprócz tego nasza postać może paść też ofiarą klątwy. Choć wiążą się z nią utrudnienia, często można je obrócić na swą korzyść. Rzucione na nas zaklęcie może np. sprawić, że pułapki, zamiast uruchamiać się po nadeptnięciu, zaczną poruszać się same w określonym rytmie. Stają się trudniejsze do ominięcia, ale za to ranią i oponentów.

► Gracz może często wybrać, co ma czekać za kolejnymi drzwiami.



Mam tylko nadzieję, że do premiery twórcy popracują nieco nad lepszym balansem (głównie losowaniem kolejnych zestawów lochów podczas rozgrywki). Czasami gra rzuca nam tylko kłody pod nogi, innym razem z kolei trafiamy na łatwy zestaw pokoi, pozwalający dobrać daleko bez większego wysiłku.

Diablo-like

Podobać może się inspirowana Diablo stylistyka, wzbogacona o bardzo ładne efekty związane z oświetleniem. Pomimo kreskówkowej oprawy **cały czas czuć na skórze gęstniejący wokół mnie mrok**. Można kręcić nosem jedynie na dość małe zróżnicowanie odwiedzanych pomieszczeń oraz niewiele typów pułapek, ale problem ten zniknie najprawdopodobniej w pełnej wersji, w której znajdą się kolejne lochy i nagrody do odblokowania. To w głównej mierze zawartość zdecyduje, czy po premierze warto będzie ten tytuł polecić. [GDA]

CIESZY

- pomocne klątwy
- rola mroku w rozgrywce
- możliwość wyboru kolejnych pomieszczeń

NIEPOKOI

- na razie niewiele zawartości
- bywa niesprawiedliwa dla gracza



► Z bronią w ręku trzeba tu mocno uważać.

► PRODUCENT: UBISOFT MONTREAL
 ► DATA WYDANIA: 2020
 ► JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA BETĘ
 ► MULTI: 3V3

SPORTOWA • ROLKI • PRZEBIERANKI

JUŻ GRALIŚMY!

ROLLER CHAMPIONS™

► Trybuny wypełnione są przez fanów zebranych przez wszystkich sześciorga zawodników.

■ Jeszcze kiedyś kupi sobie pierwsze w życiu rolki: **enki**

Jak rodzi się miłość do konkretnego sportu?

Analizując moją świeżą jeszcze historię znajomości z zamkniętą alfą Roller Champions, popadłem w zadumę, bo sprawa nie jest wcale taka prosta. Większość z nas, a przynajmniej tych, którzy jakieś rozgrywki lubią lub komuś kibicują, wytworzyła emocjonalny związek z danymi konkurencjami w dzieciństwie, gdzie wszystko – jak wiadomo – przeżywa się wielokrotnie silniej. Zwłaszcza uniesienia i adrenalinę związane z rywalizacją. No, ale co potem? Po dwudziestce? Trzydziestce? Czy da radę, niosąc na plecach багаж życiowy, wrócić do tych samych emocji przy innym, nowym sporcie?

To wszystko zmierza do Roller Champions i łączy się z nową sportówką Ubisoftu w ten sposób, że w tej chwili **jestem dosłownie o krok od tego, by zakochać się w cyfrowych wrotkach**. I to mimo tego (a może właśnie dlatego), że wszystko, co ta gra robiła ze mną do tej pory, można porównać co najwyżej z rozsmarowywaniem pasty polskiej na parkiecie.

Młody na bramkę

Wzięło się to stąd, że dołączyłem do alfy mniej więcej w drugiej połowie jej dwutygodniowego okresu trwania. Dodam, że dosyć niechętnie, bo demo z E3 zrobiło na mnie takie sobie wrażenie ogólną „chrupawatością” animacji i zasadniczo niespecjalnie rozbudowanym gameplemem. A znając swoje podejście do rywalizacji jako takiej (wielce wkurzam się wewnętrznie, jeśli coś idzie nie po mojej myśli), przewidywałem trudne chwile na arenie. I jak sobie przepowiedziałem, tak się zresztą stało. Raczujący matchmaking dobierał mnie, ab-

bacjami, pewnie uznałbym grę za ambitną, ale mierną próbę odtworzenia fenomenu Rocket League. A tak, dziś nie mogę się doczekać na więcej.

Łej, hej, roluj go!

Zasady są proste. Na owalny tor o wysokich ścianach wjeżdżają dwa trzyosobowe zespoły i jedna piłka, a zegar zaczyna odliczać siedem minut. Pierwsza drużyna, która zdobędzie pięć punktów, wygrywa. Aby zaliczyć jedno oczko, znajdujący się w posiadaniu danej ekipy okrągły obiekt pożądaną musi zrobić okrążenie – skręcamy w lewo jak w żużlu – i wpaść do zawieszanej nad linią „startu” okrągłej bramki. Zamiast trafienia można jednak pokusić się o jeszcze jedno kółko i wówczas rzucić za trzy punkty... albo jeszcze jedno i starać się zdobyć od razu za pięć. I bez znaczenia jest, czy trasę od startu do bramki pokona jeden zawodnik (pozostali mogą służyć jako „czyszciciele” obrońców) czy serią szybkich podań piłka obkoczy pełny obwód pomiędzy całą trójką graczy. Ważne jest nie dać oponentom przejąć „balona”, bo wtedy cały progres trafia szlag i trzeba się bronić. Tyle dobrego, że oni również muszą zacząć od linii „startu”.

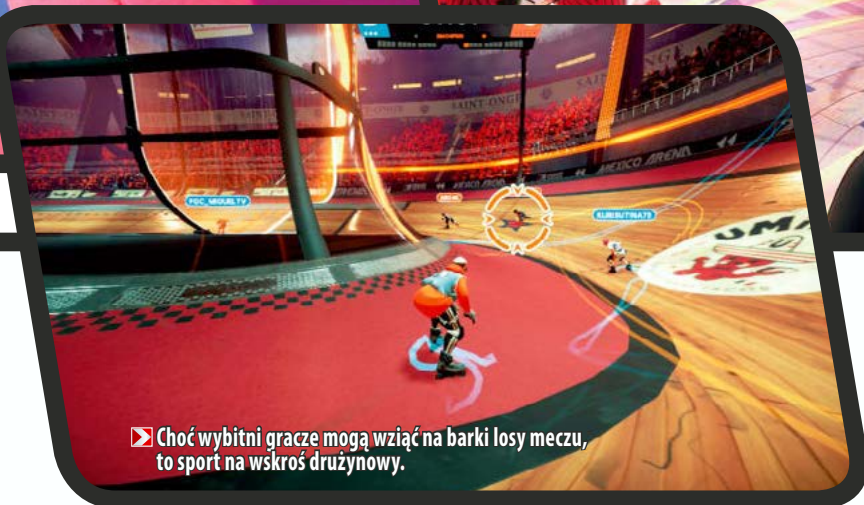
Bardzo obiecująca, pełna emocji.

solutnego żółtodzioba, do zespołów wyjadaczy, którzy przez kilka moich pierwszych meczów robili na ścianach aren rzeczy, o jakich mi się nawet nie śniło. Kojarzycie chwile z dzieciństwa, w których starszaki pozwolili wam pograć z nimi na boisku, ale nawet nie myśleliście o tym, żeby dotknąć piłkę, a gdy już ją mieliście, oddawaliście czym prędzej niczym rozżarzony węgiel? Wszystko wróciło do mnie z pełną mocą.

Gdyby jednak nie oni, gdybym nie zobaczył na własne oczy tych graczy, którzy ostro napierali w Roller Champions od początku alfy i w meczu z początkującymi mogli się popisać niestworzonymi akro-

Jak przysłało na sport, którego mutacje mieliśmy nieszczęście oglądać w „Rollerballu” czy radość poznać w „Alita: Battle Angel”, kontakt fizyczny jest tu wysoce wskazany. Krew się może nie leje, ale

► Emocje sięgały zenitu, ale wygramyśmy to!



▶ Choć wybitni gracze mogą wziąć na barki losy meczu, to sport na wskroś drużynowy.

wejścia z barku, łokcia czy z wyskoku rolkami do przodu po to, by wytrącić przeciwnikowi piłkę z rąk, są tu jak najbardziej dozwolone. Z perspektywy gracza zarycie twarzą w parkiet jest niemiłe – wytrąca z rytmu i zatrzymuje zawodnika w miejscu, a przecież w Roller Champions prędkość i precyzja ruchu to podstawy. Świadomi otoczenia piłkodzierzcy wykorzystają zatem przycisk przypisany wślizgom do wykonywania zwodów. Ale nie tylko, bo to również doskonałe narzędzie do budowania prędkości na ścianach – czego samouczek niestety mi nie wyjaśnił i musiałem poszukać „tajemnych sztuczek jutuberów” na własną rękę. Oprócz tego można jeszcze rzucać piłką (celując lub automatycznie do proszącego o podanie kolegi), a także podskakiwać, zatrzymywać się nagle, kulic się do nabrania prędkości przy zjazdach, odpychać się od pleców kolegów... Szybko okazało się, że rozgrywka powoli, mecz po meczu, zaczęła przede mną odkrywać kolejne warstwy zręcznościowe i taktyczne. O resztę troszczy się zaś widowiskowa atmosfera na i wokół aren.

Przez ciernie

Pierwsze zagranie, z którego byłem zadowolony, miałem gdzieś tak w okolicy dwudziestego meczu. Pierwsze zawody, które rozegrałem zadowalająco dobrze w całości – mniej więcej po trzydziestu spotkaniach. Mimo niepowodzeń i trudności wracałem jednak – najpierw do treningu solo, potem z botami i jeszcze raz przeciw prawdziwym graczom. **Żadna inna gra sportowa nie przysporzyła mi bowiem ostatnio tak wiele frajdy w samym poruszaniu się zawodnikiem.** Umiejętne korzystanie z podskoków i boostów już w pierwszych sekundach meczu pozwala jeździć wysoko po ścianach, a przejęcie piłki, unik, rozpędzenie się, wyminiecie kolejnego obrońcy i albo podanie dalej, albo samodzielne wykończenie akcji, to piękna rzecz i – zważywszy, ile czasu musiałem poświęcić na to, by czuć się swobodnie w posiadaniu piłki – niezwykle satysfakcjonująca. Pierwszego gola się nie zapomina!

Wszystko to, muszę zaznaczyć, toczyło się w warunkach odbiegających jednocześnie od ideału. Animacje w alfie wciąż

potrafiły chrupać, a akcja zawieszać się nawet na kilka sekund (w rzadkich przypadkach jakichś większych przejęć czy wywrotek). Kiepska optymalizacja gry nie pomagała również w zachowaniu płynności samej rozgrywki. Ale jako że wsiąknęłam zupełnie, dołączyłam do oficjalnego kanału gry na Discordzie i wyczekuję kolejnych łatek i dat bety.

Tutti Frutti Rozpędziny

Ta ostatnia wprowadzi między innymi rozszerzenie metagry, czyli obecnego już zdobywania kibiców przez graczy oraz waluty przeznaczonej na zakup szerokiego, w większości stylowego, wyboru garderoby. Będą sponsorzy (cokolwiek to znaczy), szersza możliwość personalizacji postaci, a później powtórki, nowe areny, wersje konsolowe (licząc na crossplay, choć na razie nie było o tym ani słowa), tryb rankingowy i więcej wszystkiego.

Jak to wszystko odpowiada na pytanie zadane we wstępie? Sytuacja wydaje się daleka od ideału, bo w moim przypadku zauroczenie przyszło dopiero po dobrej kilkugodzinnej torturze. Ale aż strach myśleć, co się ze mną stanie za kilkadziesiąt kolejnych. [CDA]

CIESZY

- ✚ emocjonująca nowa sportówka
- ✚ proste zasady i spora głębia rozgrywki
- ✚ poruszanie się po arenie

NIEPOKOI

- ✘ chrupiąca animacja i zaciachy
- ✘ taki sobie matchmaking

► PRODUCENT: ICEFLAKE STUDIOS
 ► DATA: NIE WIADOMO
 ► JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP
 ► MULTI: BRAK

STRATEGIA • CITY BUILDER • POSTAPOKALIPSA

JUŻ GRALIŚMY!

SURVIVING THE AFTERMATH

■ Siedzi na górze papieru toaletowego: **Dael**

Tuż po kataklizmie w wyniku którego runęła cywilizacja, resztki ludzkości rozpaczliwie próbują przetrwać na postapokaliptycznych pustkowiach. Nie ma to jak wstrzelić się z pomysłem na grę we właściwy moment!

Na pierwszy rzut oka może się zdawać, że Surviving the Aftermath to po prostu kontynuacja/spin-off wydanej dwa lata temu – i niezwykle popularnej – gry Surviving Mars. Wydawcą obu tytułów jest Paradox Interactive. Obie gry należą do tego samego, specyficznego gatunku **city builderów w których zarządzamy osiedlami założonymi w niezwykle niesprzyjających „okolicznościach przyrody”**. Zdziwi się jednak ten, kto oczekuje po Surviving the Aftermath kalki mechanizmów, które były obecne w grze o podboju Marsa.

Bo choć wydawca jest ten sam, to różnią się developerzy. Odmienne jest też podejście do mechanizmów tworzenia osiedli. Surviving Mars wymagało od nas sprawnego zarządzania bardzo różnorodnymi zasobami ludzkimi, rozprowadzania energii i tlenu, budowy magazynów zapewniających równomierne roz-

Postapokaliptyczni Settlersi

Jak to wygląda w praktyce? Ano siedzimy sobie z grupą obdartusów na stosunkowo bezpiecznym terenie, odizolowanym od reszty świata pagórkami, wodą, tudzież drucianą siatką i próbujemy zebrać do kupy to, co mamy pod ręką. Na początku oznacza to rozmontowywanie okolicznych drewnianych i betonowych ruin oraz zbieranie po lesie jagódek. W miarę rosnących potrzeb materiałowych (bo wypada jakieś domy pobudować), trzeba będzie zacząć zbierać surowce (plastik i metal z różnych kup śmieci), a nawet wprowadzić własne metody produkcji zasobów (np. leśnik sadzi drzewka, tartak je ścina i zamienia na deski). Łańcuchy produkcyjne nie należą do szczególnie skomplikowanych – zazwyczaj mają po 2-3 ogniwa. Kluczem do sukcesu jest więc rozmieszczenie infrastruktury produkcyjnej blisko zasobów i połączenie wszystkiego zgrabnie ścieżkami.

obozie nową grupę przybyszów? Czy przyjmujemy od wędrownych kupców podejrzaną żywność, która może nam pomóc, ale może się też okazać niezdatną do spożycia przez ludzi (jak np. pizza z ananase – *goniłbym takich kupców przez całą planetę – Ninho*)?

Nowy świat

Tyle zabawy w warstwie klasycznego city buildera, ale oprócz tego pozostaje eksploracja. Po wybudowaniu bramy do obozu będziemy mogli wysyłać zwiadowców z zadaniem zwiedzania mapy rejonu, na której odnajdziemy surowce, know-how (pozwalający na prowadzenie badań nad nowymi technologiami) i inne osady (z którymi można handlować). No i damy łupnia okolicznym bandom, które wyglądają, jakby urwały się z Mad Maksu. Znajdziemy również samochody (przyspieszające poruszanie się zwiadowców, ale wymagające paliwa i napraw w garażu) oraz zbudujemy posterunki umożliwiające szybką wysyłkę znalezionych surowców do głównej bazy.

I właściwie to by było na tyle – przynajmniej w obecnym stanie gry. Trzeba jednak nadmienić, że Surviving the Aftermath we wczesnym dostępie zawiera raptem połowę systemów, które znajdują się w wersji ostatecznej. Wciąż czekamy na zaimplementowanie m.in. mechanizmów polityki czy zaprowadzania porządku. Za wcześniej więc oceniać grę, która ma przed sobą jeszcze wiele miesięcy rozwoju (a niewykluczone, że właściwa premiera będzie miała miejsce dopiero za rok).

Trzeba odbudować cywilizację... na szczęście tylko w grze.

łożenie surowców – jednym słowem roboty z mikrozarządzaniem było po uszy. Tymczasem Surviving the Aftermath to city builder znacznie prostszy, przypominający raczej Settlersów – a i to w okrojonej formie. Cała zabawa w budowę naszego schroniska dla ocalałych sprowadza się do projektowania krótkich, ale poprawnie umiejscowionych łańcuchów produkcyjnych.

Żeby nie było za łatwo, to oczywiście dość regularnie powracają katastrofy. A to burza magnetyczna podniszczy nam wiatraki, a to deszcze meteorytów rozwalą domostwa, a to znów jakaś zaraza wyśle wszystkich do namiotów medycznych. Od czasu do czasu pojawiają się też sytuacje konfliktowe wymagające naszego rozstrzygnięcia, albo innego rodzaju dylematy. Czy przywitamy w naszym





► Katakлизmy się jeszcze nie skończyły. Nasza osada ucierpi między innymi z powodu burz magnetycznych.

Tłumaczenie

Gracze polskojęzyczni, którzy zechcą zagrać w Surviving the Aftermath we wczesnym dostępie będą musieli zmierzyć się z dość koślawym tłumaczeniem. To oczywiście stan przejściowy i nie wątpię, że ostateczny produkt będzie znacznie bardziej doszlifowany, ale póki co znajdziemy w nim kwiatki w rodzaju nazwania tartakiem dwóch rodzajów budynków – jednego produkującego deski i drugiego, który wytwarza drewno na opał. A żeby było weselej, budynki w których dokonuje się nawiertów, gra nazywa nudnymi (ze względu na wieloznaczność angielskiego słowa „boring”).



► Zapuszczanie się w postapokaliptyczną dzicz to jedyny sposób na nawiązanie relacji handlowych i zdobywanie nowych technologii.



To samo dotyczy się błędów i niedoróbek. Bo teraz w wielu miejscach coś skrzypi. Rażą chociażby budynki – niby sklecone z tego, co akurat znalazło się pod ręką, ale wyglądające identycznie w każdym egzemplarzu. Tworzy to dziwaczne wrażenie budowania nie tyle postapokaliptycznej osady, co raczej jakiegoś ośrodka wczasowego dla hipsterów. Dziwnie wygląda też szybkie dorastanie dzieci, które w dorosłość wchodzi w ciągu kilku tygodni. Nie odpowiadał mi również sposób pozyskiwania nowych rozwiązań technicznych i budynków, który miast wykorzystywać jakąś formę inżynierii wstecznej, sprowadza się do dość abstrakcyjnego zdobywania „punktów nauki”. Ale jako że developer jest wyczulony na opinie graczy, możemy spokojnie założyć, że przynajmniej część tych słabości zostanie poprawiona. Zwłaszcza, że w marcu, po sugestii społeczności, twórcy opracowali od nowa mechanikę nawiązywania relacji handlowych z innymi osadami.

Szansa dla ludzkości?

O ile więc nie warto koncentrować się na wadach, o tyle należy podkreślić te zalety gry, które widoczne są nawet na wczesnym etapie. Surviving the Aftermath **zapowiada się na prosty, ale bardzo solidny i klimatyczny city builder**. Stawianie kolejnych budowli, planowanie osiedla, wyznaczanie ścieżek, gromadze-

nie zasobów – wszystko to wygląda i funkcjonuje w grze znakomicie. Kupę frajdy dostarcza też to, co przyciąga wielu do tego gatunku gier, czyli niemal voyeurystyczne pragnienie oglądania poczynąń małych ludzików osiadłych w stworzonym przez nas mieście.

Otwartym pozostaje natomiast pytanie jak Surviving the Aftermath wytrzyma konkurencję Frostpunka. Gra Polaków może nie dawała aż tak wielkiej swobody planowania miasta jak Surviving the Aftermath, ale fascynowała swoją (bardzo mroźną) atmosferą, zaskakiwała nowatorskimi pomysłami i nie bała się chwycić gracza za gardło dając mu do wyboru mało atrakcyjne emocjonalnie alternatywy. Żaden postapokaliptyczny city builder nie ucieknie od porównań z produkcją 11 bit studios. O Surviving the Aftermath można jednak powiedzieć, że jest na dobrej drodze, by przedstawić inne spojrzenie, na arcyciekawy problem życia po zagładzie. **[CDA]**

CIESZY

- klimat
- proste ale dobre mechanizmy budowania osady

NIEPOKOI

- liczba niedoróbek
- psujące nastrój pomysły (badania naukowe, szybkie dorastanie dzieci, etc.)

Kto by się spodziewał, że po latach absolutnej posuchy doczekamy się w jednym numerze aż trzech gier od Valve naraz i do tego dwóch Half-Life'ów? No dobrze, jedna z nich to remaster popołniony przez fanów, ale wprost mieniący się od materiału genetycznego pierwowzoru. Oprócz tego w recenzjach masa zachwytów spodziewanych i niespodziewanych – w sumie doskonały zestaw na to, by mile spędzić czas w domu. [enki]



STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 24 GIER

GAME WALKER



DOOM ETERNAL

► PC PS4 XBO
► STRONA: 34
► AUTOR: KRIGORE

Krigore: No, mili państwo! Kto jeszcze nie przeprowadzał egzorcyzmów raketnicą, w te pędy na Steama i brać bez zastanowienia się. To jeden z najlepszych FPS-ów ostatnich lat i gorąca, tętniąca juchą giera, w której człowiek nareszcie wie, po co mu ta dobra myszka i gamingowa klawiatura na biurku. Cudo!

Otton: Bez wielkich wątpliwości 10/10, dla mnie jeden z najlepszych FPS-ów w historii gatunku. Byłem wręcz zszokowany, widząc, jak ogromnego skoku jakościowego dokonano względem fantastycznej poprzedniczki, podczas gdy oczekiwałem po prostu solidnej powtórki. Masa broni o zróżnicowanym działaniu, przeogromny bestiariusz będący przekrojem całego cyklu, wspaniałe mapy, niesamowita przestrzeń do kontrolowania i masa urozmaiceń. Osobiście przeskadzał mi tylko za duży przeskoc trudności pomiędzy Ultra Violent i Nightmare (po zaliczeniu Nightmare w poprzedniczkę pierwszy był zbyt łatwy, a drugi wręcz bezlitosny).

Dael: Niesamowita gra. Wątpię, aby każdemu trafiła do gustu – w końcu już na wejściu wymaga sporych umiejętności, a potem stawia przed graczem poważne wyzwanie. Ale fani gatunku, miłośnicy klasycznych Doomów i Quake'ów, będą wniebowzięci. I nie wierzyć Ottonowi, że na poziomie Ultra-Przemoc jest zbyt łatwa. Musiał być w transie. Bo gdy Doom zaczyna rzucać w gracza Marauderami, autentycznie można wyzionąć ducha ze stresu. Na szczęście po chwili przywróci nas do życia jeden z najlepszych soundtracków w historii gier wideo. Miodzio!

Bastian: Za dużo piły. Poza tym – wow.

enki: Gratuluję twórcom pomysłu uczynienia z Dooa czegoś więcej niż zwykłe (tu: ultraszybką gry logiczną). Tym bardziej, że w innej rzeczywistości mogliśmy dostać shoot-erpega z lootem i craftingiem.

Berlin: Pograłem z godzinę, może dwie, na razie – jedyne, czego nie kocham, to ciągle kończąca się amunicja (mógłbym tu się rozwodzić na temat zmian w gameplay loopie, ale od tego jest niewątpliwie fantastyczna recenzja Krigora!), ale poza tym: miód.



ORI AND THE WILL OF THE WISPS

► AUTORKA: 9KIER

► PC XBOX

► STRONA: 42

9kier: Druga część metroidvanii Moon Studios nie uderza po emocjach tak bardzo jak Blind Forest – po pierwsze dlatego, że jest trzykrotnie większa, po drugie dlatego, że ze względu na questy poboczne i spotykanych enpeców bliżej jej do erpega. Developerzy postawili na rozwój systemu walki oraz personalizację – i chyba trochę za dużo grali w Hollow Knighta. Co oczywiście nie jest niczym złym, bo to dobra inspiracja.

Otton: Świetna gra, ale niestety trochę za mało odważna. Stare pomysły na konstrukcję świata i schematy fabuły dalej dobrze działają dzięki wprowadzonym nowinkom. Pomimo tego, że Will of Wisps jest pod każdym względem lepsze od poprzednika, jego siła oddziaływania jest jednak mimo wszystko trochę mniejsza.

Cerebrum: Bardzo chciałam dorwać się do tego tytułu. Ze smutku, że na razie nie mogę, powróciłam do jedynki. Akurat była przeceniona na Steamie. Jednak co do dwójki miałam na bieżąco relację z dwóch frontów: wzruszał się Bastian

i fascynował Otton. A więc z połączenia tych dwóch opinii już wiem, że i ja przypadnę na długo z Orim w tym pięknym świecie, gdy już rozpocznę przygodę.

Bastian: Zbadajcie koniecznie ścieżkę dźwiękową. Koniecznie. Tyle ode mnie, wracam do susów po ścianach (a złąnionych mojej opinii zapraszam do recenzji w najnowszym numerze PC Formatu – 3/2020).

Witold: Kocham wszystkie nowości, jakie wprowadza Will of Wisps, a zarazem pod prawie każdym względem wolę pierwszą część. Nie przeszkadzały

mi – ku mojemu ogromnemu zaskoczeniu – większy nacisk na walkę ani dodanie całkiem sporego grona enpeców. Gra straciła jednak przez to odrobinę lekkości (robiąc się notabene dużo prostszą) i wydaje się odrobinę... przeładowana? Ale powietrznych akrobacji nigdy dość.

Joanna: Jedynka jest wspaniała pod każdym względem, właśnie ją sobie odświeżam. Dwójkę znam póki co ze streamów i opowieści znajomych, trochę mnie niepokoją niektóre nowości, bo cenię Ori za prostotę opowieści i przejrzystą rozgrywkę.



Kolejna po Niohu 2 definicja słowa WINCYJ w grach wideo.

Mac Abra: Efektowne... ale starość nie radość, to chyba już nie na mój refleks. Idę pograć w szachy, co mi zostało. W szachy korespondencyjne.

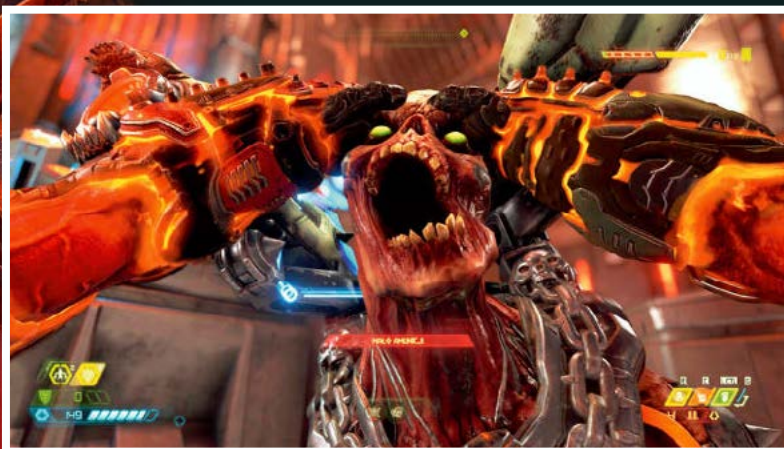
Davy Strange: Kiedy Hugo Martin zapowiedział przed premierą, że po ograniu Eternała nigdy nie będę chciał wrócić do Doom 2016, uznałem to za marketingowe kłamstwo. Po przejściu gry stwierdzam, że reżyser faktycznie był w błędzie – teraz nie chcę grać w nic innego!

Bastian: Davy, to co napisałeś jest tak straszne, że aż powinien zostać marketingowcem Bethesda.

Davy Strange: Powiedziano mi, że jeśli tego nie napiszę, to przyjdzie do mnie Doom Slayer i będzie uderzał moją głowę o klawiaturę, więc napiszę to.

Ninho: Cieszę się, że w tym miesiącu czekał na mnie Resident Evil 3 i Half-Life: Alyx, bo boję się, że od Eternała odbiłbym się tak samo, jak odbiłem się od Doom 2016 roku.

Siekiera: Za fasadą obłądnej dynamiki kryją się zaskakująco złożone mechanizmy, które zaskakująco się współgrają ze sobą z niesamowitą precyzją, dzięki czemu ten krwawy balet może zmęczyć, ale nie ma prawa znudzić. Wybitna rzecz.



PYTANIE I ODPOWIEDZI

Czego słuchasz przy pracy w domu?

Cursian: Kiedyś już chyba o tym pisałem, ale nie wyobrażam sobie stukania w klawiaturę bez muzyki z cyklu The Elder Scrolls – jest genialna w roli tła. Odśrośkuje, świetnie brzmi i nie atakuje zmysłów zbyt mocno, przez co pozwala skupić się na głównym zadaniu. Zwykle lubię cięższe brzmienia, ale pracować się przy nich nie da. No chyba że jest się ludkiem z Doomu.

Bastian: Albo mną. Najlepiej pracuje mi się przy ciężkim dramenbejsie, Bad Company UK, stare Pendulum, coś z okolic 2003 roku. Najlepiej z wieloma charakterystycznymi, wwiercającymi się dźwiękami. W sumie w redakcji słychę z tego, że słuchawki często mam rozkręcone na maksa, czym wkurzam współziomków... a potem dostaję jakimś papierkiem z prośbą o uspokojenie membran. Dobrze im tak, niech chłoną dobre dramy, o.

Otton: To akurat zależy od wykonywanego zadania. Gdy potrzeba mi energii, najczęściej melduje się coś pokroju Mansona albo Slayera. Kiedy natomiast trzeba się mocno skupić na wykonywanym zadaniu, cokolwiek czysto instrumentalnego – najczęściej Gershwin albo Ennio Morricone. A kiedy nie mam czasu co chwilę przełączać utworów konieczne „Sonata Kreutzerowska”.

Cerebrum: Do wszelkich tego typu zajęć kocham i wielbię kompozycje Jeda Kurzela oraz Daniela Pembertona. Szczególnie ścieżki dźwiękowe do filmów „Assassin's Creed” i „Makbet” Jeda, oraz tę skomponowaną przez Pembertona do filmu „Król Artur: Legenda miecza”. I one pasują mi zawsze, niezależnie od rodzaju pracy. Ale gdy muszę się wyjątkowo mocno skupić, lubię sobie puścić także Jonathana Goldmana i jego „Healing Sounds”, czy płytę „Emo Dub” Polaka o ksywce Zaumne. Natomiast, gdy zajęcie jest mało obciążające, przerzucam się na mistrzowskie kreacje Aishy Devi. Albo po prostu The Doors.

Dael: Nie jestem w stanie pracować przy muzyce – a przynajmniej przy zajmującej muzyce – bo moje myśli zaczynają błądzić. Dlatego pracuję w ciszy albo przy nie wymagających zaangażowania mózgu dźwiękach tła (trzaskanie ognia w kominku, stukanie deszczu o szyby, itd...). Najwięcej muzyki słuchałem zawsze podczas wieczornego biegania (i to różnych gatunków – od metalu po electro swing). Z wiadomych przyczyn to na razie poszło w odstawkę.

Berlin: Jak nie muszę się koncentrować w stu procentach, to jadę kolejną rzecz „do przesłuchania” ze Spotify (ostatnie odkrycia: Gazm, Full of Hell, DZ Deathrays i Servants Of The Apocalyptic Goat Rave), a jak muszę się skoncentrować to jakieś klasyczne szatany, stary szwedzki melodeath albo sajtrency.

CALL OF DUTY WARZONE

✎ AUTOR: DAVY STRANGE
✎ PC PS4 XBO
✎ STRONA: 46

DavyStrange: Otwarta mapa, pojazdy, ogrom materiałów wybuchowych... kto by pomyślał, że CoD-owi wyjdzie na dobre upodobnienie się do Battlefielda? Mówiąc poważniej, Warzone to wciąż Call of Duty pełną gębą – szwendanie się po mapie w poszukiwaniu czegoś sensownego do strzelania ograniczono do minimum, a najlepszą receptą na dobrą zabawę jest pchanie się w ogień walki.

Otton: Datą premiery „nowego” Call of Duty, Activision bez wątpienia wygrało życie. Zamknięcie w domu służy poszukiwaniu metod walki z nudą, co widać po bardzo udanym starcie i 30 milionach graczy w 10 dni (Fortnite miał tyle po 11 tygodniach). Po przejściu Residenta 3 chyba się przyłączy.

Bastian: Ech. :(Jestem tak przejeżdżony battle royalami, że nawet mi się nie chce sprawdzać. Wystarczy mi czerpanie przyjemności z samego faktu, że nazwa gry kojarzy mi się z jakimś smacznym porterkim. Ciamk.

Dael: Wygląda na to, że nowe Call of Duty jest nieźle... uwarzone. <badum-tsss>

Krigore: To, że battlefielddowe romanse dobrze działają w przypadku CoD-a, było widać już w multiplayerze Modern Warfare. Cieszy, że to nie tylko jednorazowy wyskok, ale coś większego. Kto wie, jak będzie wyglądała kolejna odsłona serii.

Ninho: Po co mam grać, skoro i tak zabije mnie 11-latek z Azji czy innego USA? Gram dla przyjemności, battle royale kojarzą mi się głównie ze stresem. Zwiększającym się wraz ze zmniejszającą się liczbą żywych uczestników rozgrywki. Wolę już oglądać speedrun z The Last of Us.



NIOH 2

✎ AUTOR: BERLIN
✎ PS4
✎ STRONA: 48

Berlin: WINCYJ WSZYSTKIEGO.

Cerebrum: Oprócz niezaprzeczalnie ciekawej fabuły i ładnej grafiki, sama nazwa gry niestety zawsze kojarzy mi się z pękającym ze śmiechu pyzatym panem z YouTube'a.

Berlin: Nie w tym miejscu! Fabuła jest... zła, a do tego sami twórcy uznali, że grafika jest

mało ważnym dodatkiem do mordowania demonów i rekomendowaną przez nich opcją grania jest „action mode”, który sprawia, że gra wygląda źle, ale działa w 60 klatkach.

Cerebrum: No to teraz mi smutno.

Bastian: Wygląda fajnie, pierwszy Niuch nawet mi podszedł, drugi zapewne poczeka na to, aż spalę co trzeba w Doomie.

enki: Ja też „jedynekę” powąchałem i wyrzuciłem na śmietnik historii, ale skoro The Surge 2

HALF-LIFE: ALYX

► AUTOR: NINHO
► PC
► STRONA: 52

Ninho: Czy to najlepsza gra VR-owa w historii? Prawdopodobnie. Czy to najlepszy Half-Life w historii? Na pewno godne wzniesienia serii i gra, która naprawdę może wprowadzić gogle do rzeczywistości wirtualnej pod strzechy. Przynajmniej na zachodzie, bo cena wciąż zwala z nóg. Podobnie jak zbyt długie wystawienie na VR-ową zabawę zwala z nóg błędnik. Ale wiecie co? Warto było.

Bastian: Chciałem pierwotnie napisać kolejny komunał, że: ło, must have dla posiadaczy VR-a! Nie, to jest must have dla fanów Half-Life'a, a potem posiadaczy VR-a. Słodki jeżu, jak ja bardzo pragnę w to zagrać ze względu na to świetne uniwersum...

Krigore: A ja widziałem... wykład z matematyki w Alyx. Z racji tego, że koronawirus i lekcje zdalne, to nauczyciel zalogował się gry i streamował stamtąd, jednocześnie bazgrając mazakami po wirtualnych ścianach. Pomysł w dechę!

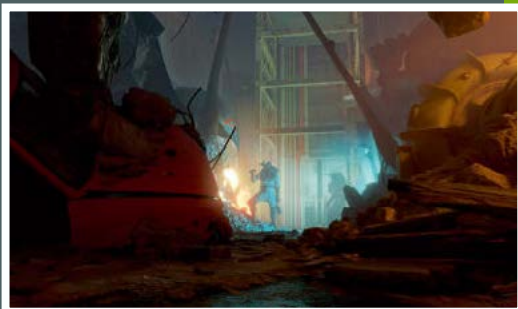
Bastian: A ja widziałem, jak ktoś

narysował „hello world”. W sensie, tę zagadkę znaną, dwie kule, armatę... no.

Ninho: Czego ja nie rysowałem! Na szczęście nauczyłem się robić screenshota z gry dopiero po godzinie zabawy, więc nic na mnie nie macie!

Siekiera: Po latach posuchy i niezliczonej ilości memów na temat mitycznego H-L3, dostaliśmy w końcu coś na otarcie łez. Z jednej strony Black Mesa, z drugiej Alyx, bodaj najlepsza reklama gogli VR – dla fanów tego uniwersum to zaskakująco dobry miesiąc.

Ninho: Fani już znaleźli sposób, by zagrać z Alyx grę nieVR-ową, moi drodzy. Już nie potrzebujecie kilku tysięcy, by zagrać!



przeszedłem i bawiłem się nie najgorzej, to i rozbudowana, szybka gierczyna o jakichś tam demonach nie powinna mi zepsuć wieczoru, co?

Krigore: Żałuję, że póki co nie miałem okazji zagrać. Ale z tego co widzę – pozycja obowiązkowa. Będzie wysoko w pod koniec roku w rankingu najlepszych tytułów.

Ninho: Dzieło Bastiana. Dzielę się, bo raz chłopakowi coś wyszło.



W momentach typu „zbij szybko”, kiedy potrzebuję 150% uwagi, a mimo wszystko muzyka potrzebna i nie obchodzi mnie, że spada szacun na dzielnicę, to leci goa trance (Dimension 5, hehe).

Witold: To da się pracować przy muzyce? Za każdym razem, kiedy próbuję, zaczynam nucić, gwizdać i wystukivać rytm, więc już dawno nauczyłem, że produktywność mogę zachować tylko w ciszy. Ale i tak sobie podśpiewuję, gdy się zamyślam.

Joanna: Do nauki absolutna cisza i izolacja, najlepiej ciemności, bo jasne światło mnie rozprasza. A do pracy idealnie nadaje się to, co podsunie mi Spotify – ot, teraz słucham albumu Lynyrd Skynyrd „Last of a Dying Breed” i jest dobrze. A teraz wjechała Kapela ze Wsi Warszawa. Nie ma złej muzyki do pracy.

Smuggler: Mógłbym wymieniać 24 h i pewnie bym się nie powtórzył. Serio. Generalnie zaś musi być na słuchawkach, żeby mnie izolowała od otoczenia, nie za przebojowa, ale pulsująco-rytmiczna oraz ambientowa (wiem, że to się gryzie, wiem) i koniecznie pozbawiona wokalu. Bardzo chętnie więc pracuję przy Tangerine Dream (królowie sequencerów!) z lat 70. i 80. XX wieku czy Free Line Project, którzy idealnie podrabiają ich styl, ale 20 lat później.

enki: Mam bardzo podobne wymagania i realizuję je głównie soundtracki filmowe, serialowe oraz z gier – przy „Broadchurch” Ólafura Arnaldsa napisałem trzy książki, w ostatnim roku puszczam sobie też regularnie Battletecha i Darksiders Genesis. No i jest utwór „Says” Nilsa Frahma, a raczej jego pierwsze siedem minut, bo w ostatniej odlatuję w kosmos, a tak pracować się nie da.

9kier: Zwykle pracuję po cichutku, chyba że z jakiegoś powodu nie mogę się wkręcić w pisanie recenzji – wtedy odpalam sobie ścieżkę dźwiękową z opisywanej gry. Nie wyobrażam sobie recenzowania czegoś i słuchania w tle muzyki z innej produkcji – na pewno przełożyłoby się to na atmosferę tekstu.

Ninho: Skupiam się najbardziej przy białym szumie – stąd też coraz częściej pracuję, mając odpalone na YouTube wideo z przechadzką po deszczowo-burzowym Bostonie. Polecam. Czasem natomiast wszystko zależy od nastroju – muzyka z gier, coś lekkiego pokroju Kodoline czy Mumford & Sons, często powracam do metalowych korzeni... A przez najbliższe kilka tygodni będę męczył nową płytę Trivium, która nadchodzi wielkimi krokami!

Krigore: Deezer, playlista, play i zapominam o świecie. A z celowych wyborów – ostatnio niemiecki rap i reggae. Petera Foxa i Stadtaffe polecam.

Siekiera: Zasadniczo podczas pracy lubię totalną ciszę. Jeśli już jednak ma coś w tle plumkać, to najlepiej jakaś ścieżka z filmu lub gry. Klasyczne kawałki z wokalem za bardzo mnie rozpraszają.

PYTANIE I ODPOWIEDZI

Po tym wszystkim ktoś będzie musiał postawić gospodarkę na nogi. Jaka jest twoja ulubiona gra ekonomiczna?

Smuggler: Hm, żadna w sumie nie jest ulubiona. Kiedyś grałem, ale ostatnimi laty jakoś mi przeszła fascynacja. Ale mam sentyment do SimCity, jeszcze z czasów C64.

Cursian: Taka, która nie kosztuje fortuny, a przy tym jest dobra i długa, czyli zwykłe jakieś RPG. No co, wtedy to naprawdę ekonomiczna gra!

Otton: Moja ulubiona gra ekonomiczna polega na otwieraniu sobie w przypływie nudy losowych stron ze stojącej na regale z książkami „Ekonomii politycznej socjalizmu” i czytaniu z uśmiechem na twarzy ulubionych fragmentów. Później natomiast odpalam sobie Tropico i wcielam zawarte tam nauki w życie.

Cerebrum: Moja pierwsza styczność z takimi klimatami miała miejsce w zamierzczłych czasach bycia gubem. Grałam wtedy w SimCity Classic na Atari ST. Sentyment do tego tytułu pozostał i po dziś dzień zaglądam czasem do nowszych wersji tej serii. Kolejną grą, już na PC, był Cesarz: Narodziny Państwa Środka. I tutaj też moja miłość pozostała żywa. Z innych ulubionych: Anno 1404, Europa Universalis IV – choć w zasadzie tu ekonomia stanowi tylko jeden z elementów.

Dael: Z takich gier na czasie, to oczywiście Theme Hospital i jego duchowy spadkobierca – Two-Point Hospital. No i wkrótce swą premierę będzie miał Surviving the Aftermath, o którym piszę w tym numerze. To też gra, która dostarczy nam cennych wskazówek. A tak całkiem na poważnie – jest sporo gier ekonomicznych, które cenię, ale chyba największy sentyment mam do serii Tropico. Przede wszystkim ze względu na humor, ale również zaskakujący realizm. Podejmowanie decyzji na temat położenia każdego domu i każdej knajpy to rzeczywiście coś, co w prawdziwym świecie robią tylko dyktatorzy z bananowych republik.

Bastian: Jeśli pod ekonomiczną można podciągnąć Planet Coaster, to Planet Coaster. I cudny utwór „Dream. Build. Repeat”.

enki: Ze starych czasów zostały mi przemiłe wspomnienia z Capitalism II i Transport Tycoon. Dziś prawdziwych gier ekonomicznych już nie ma... No, może poza (słusznym) fenomenem Cities: Skylines.

Witold: Granie w RollerCoaster Tycoon jest dobrym pomysłem niezależnie od okoliczności. No i oczywiście

RESIDENT EVIL 3

► AUTOR: NINHO
► PC PS4 XBO
► STRONA: 56

Ninho: RE3 pozostawiło mnie w rozterce. To doskonała gra, żebyśmy już na starcie mieli jasność. Ale przy tym najlepsza jest, gdy odtwarza to wszystko, co znamy z RE2 sprzed roku. Raccoon City nieco mnie rozczerowało – „korytarzowość” rozgrywki, o ile sprawdza się wewnątrz budynków (patrz: posterunek z „dwójki”), o tyle kiedy wyjdziemy na ulicę i przejście dalej blokują nam dwa kartony, potrafi doskwierać. To wciąż labirynt korytarzy, tyle że udających otwartą przestrzeń. Drugim rozczarowaniem, mimo wszystko, jest Nemesis – niemal wszystkie interakcje z potworem są „reżyserowane” i wymagają szybkiej ucieczki, co bywa irytujące. Po pewnym czasie znika przez to zresztą element strachu – w przeciwieństwie do Mr. X z RE2, Nemesis nie szuka Jill przez cały czas, jedynie w momentach sztywno ustalonych przez developerów. Narzekam i narzekam, ale podkreślam ponownie – to wciąż świetna gra. Czy lepsza od „dwójki”? Inna, to na pewno. Dużo mocniej nastawiona na akcję i filmowość rozgrywki, ze świetnym trybem sieciowym (nie płaczę po Mercenaries!). Capcom przemyślał ten remake bardzo dobrze i choć nie wszystko zagrało idealnie, to w RE3 po prostu trzeba zagrać!

Otton: Capcom kolejny raz pokazuje, jak powinno się odświeżać stare gry. Na razie udało mi się zobaczyć tylko demo, ale już w nim widać żelazną konsekwencję – wyciągnąć z oryginału to co najlepsze i obudować we współczesne szaty. Odliczam dni do premiery.

Witold: Rok temu „dwójka” uświadomiła mi, jak bardzo tęskniłem za łamigłówkami w grach akcji (nawet najprostszych). W trzeciej części jest tego (jeżeli mnie pamięć nie myli) nieco mniej, ale i tak czekam niecierpliwie: wszystko z powodu Nemesisa. Dwadzieścia lat temu bydlak przyprowadził mnie o koszmara, a każde jego pojawienie się wywoływało u mnie paraliż – tym razem pokażę mu, kto tu kogo powinien się bać. Chyba.

Ninho: Nemesis bardziej irytuje, niż straszy, niestety. A co do łamigłówek, to po przejściu całości zdałem sobie sprawę, że ich praktycznie nie było.

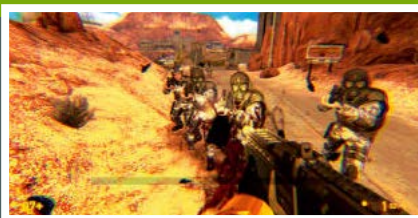
Siekiera: Mam miłe wspomnienia związane z RE3, choć głównie za sprawą Nemesisa. Mimo to jednak była względem dwupłytowej „dwójki” krokiem wstecz. W przypadku odświeżonych wersji jest w zasadzie podobnie, choć nawet żdźbko słabszy Resident to nadal wyśmienity Resident.

BLACK MESA

► AUTOR: EUGENIUSZ SIEKIERA
► PC
► STRONA: 62

Siekiera: Tytaniczna praca grupki zapaleńców i dowód na to, że upór czasem się opłaca. I choć przez rozmaite archaizmy czuć wyraźnie wiek materiału źródłowego, dla fanów pierwszej części pozycja obowiązkowa. Half-Life: Source nie ma do Black Mesa startu.

Bastian: W zasadzie moją opinię popelnilem w styczniowej zapowiedzi – początek gry



traci myślką, razi czasem sierniężnym level designem, a dopiero końcówka zaczyna wyglądać jak coś z okolic... 2014 roku. Dałbym 7+, bo, tak czy kwak, gra się w to jak w starego, dobrego Half-Life'a 2.

Krignore: mniej się tam podoba. I podobało – bo o modzie pisałem lata temu na łamach CDA. Cieszy, że zapaleńcy nie porzucili tego projektu przez tyle lat.



BESIEGE

■ AUTOR: ENKI
 ■ PC
 ■ STRONA: 60

enki: Średniowieczna maszyneria jest z nami już od dawna a mimo to od tych pięciu lat nikt nie pokusił się nawet o zrobienie Oblężeniu dobrej konkurencji. Plus dla developerów za udaną „cyfryzację” klocków i prośba, by z sequelem wyrobili się szybciej...

Bastian: Było coś hipnotyzującego w patrzeniu na to, jak enki posyła kolejne budowle do piachu. Zdecydowanie zagram.

9kier: Mam ją w kolejce do ogrania na ten

tydzień. A że fizyka była w szkole jedynym przedmiotem, który był dla mnie czarną magią, na pewno będzie wesoło.

Cerebrum: Super się patrzyło na poczynania enkiego. Szczególnie, gdy komentował je na bieżąco Chen Pi. Gdyby lekcje fizyki wyglądały właśnie tak... Ech!

Krigore: Tych dwóch zmagających się z fizyką to zawsze rozrywka dla otoczenia. Przypomnę tylko, że kiedyś próba złożenia krzesła przez enkiego skończyła się jego chorobowym... :D

enki: Ale złożyłem? Złożyłem!

Railroad Tycoon oraz wszelkie pochodne (wiecie, gry ekonomiczne to naprawdę pojemny termin).

Joanna: Pamiętam z dzieciństwa sesje z SimCity na komputerze przyjaciółki – w ogóle nie wiedziałyśmy, o co w tym chodzi, a najprzyjemniejszym momentem było zatapianie miasta i przepuszczanie ulicami Godzilli. I mimo że brakuje mi czegoś, co można by nazwać zmysłem ekonomicznym albo chociaż szcztąkową przedsiębiorczością, to znajduję wielką przyjemność w ogrywaniu gier ekonomicznych. Miło wspominać cykl Anno, wszystkie Cywilizacje (poza najnowszą, której nie znoszę) oraz strategię z rozwiniętym wątkiem ekonomicznym, jak Crusader Kings II czy moje ulubione, ukochane Age of Empires. Znudzona Northgardem wróciłam do AoE III i gra mi się nadal bardzo dobrze.

Mac Abra: najmiej wspominać Dyktatora na ZX Spectrum, bo to była pierwsza gra ekonomiczna, z jaką miałem styczność. Trzeba było balansować budżet państwa.

9kier: Z RTS-ów ekonomicznych moi ulubieńcy to zdecydowanie pierwsze i drugie Settlersy oraz Twierdza. Z tycoonów najbardziej cenię sobie starego RollerCoaster Tycoona, a ze współczesnych produkcje Frontier – Planet Coaster, a ostatnio również Planet Zoo.

Ninho: Była kiedyś taka gierka freeware. Malutka, ważyła megabajt może. Byliśmy dilerem narkotyków i zaczynaliśmy z niewielkim długiem, na którego spłatę mieliśmy 30 dni. Trzeba było na tyle umiejętnie dilować (i mieć szczęście w przemieszczaniu się po mieście), by spłacić dłużnika i zarobić jak najwięcej. Nazwy, niestety, nie pamiętam, ale niewykluczone, że kiedyś znalazła się na coverze z CDA.

Siekiera: Ulubiona gra ekonomiczna? Niezmiennie od kilkunastu lat: Jak przetrwać do pierwszego z wierszówki współpracownika. Ale że to niewykonalne, jadę na czitach, czytając grzeję etat poza branżą.

Krigore: Wet: The Sexy Empire.

BROKEN LINES

■ AUTOR: MAC ABRA
 ■ PC
 ■ STRONA: 72

Mac Abra: Z wszystkich gier z gatunku taktycznych turówek, w jakie grałem od grudnia 2019 (Phoenix Point, Corruption 2029 i teraz ta), Broken Lines dała mi najwięcej satysfakcji. I choć wizualnie jest tak na etapie Commandosów (a miejscami jeszcze dalej), to dobra fabuła, specyficzny klimat (alternatywna II wojna światowa) oraz niezły gameplay, sprawiły, że polecam ją tym wszystkim, którzy grywają

w Commandos, XCOM i Darkest Dungeon. Każdy z takowych znajdzie tu coś, co mu przypadnie do gustu. Bardzo miłe gamin-gowe zaskoczenie. PS Przechodzę ją właśnie drugi raz, bo ma aż pięć mocno różnych zakończeń, zależnych od podjętych w czasie gry decyzji.

9kier: No to namówiłeś!

Bastian: Tak graficznym okiem rzecz ujmując, to od modeli 3D o wiele gorzej prezentują się tu te dwuwymiarowe arty bohaterów. Le kasz! le fuj.



PEGI

18

▶ PRODUCENT: ID SOFTWARE

▶ CENA: 200 ZŁ (PC), 220 ZŁ (PS4, XBO)

▶ WERSJA PL: PEŁNA

▶ MULTI: DO 3 OSÓB

▶ GRALIŚMY NA: PC

▶ PC: WIN 7/8/10 64-BIT, INTEL CORE I5 3,3 GHZ/AMD RYZEN 3 3,1 GHZ, 8 GB RAM,
GEFORCE GTX 1050 TI (4 GB), GTX 1060 (3 GB), GTX 1650 (4 GB)/RADEON R9 280
(3 GB), RADEON R9 290 (4 GB), RX 470 (4 GB)

FPS • SINGLE PLAYER • MULTIPLAYER • DEMONY

DOOM ETERNAL

DOOM ETERNAL

Spalił piekło: **Krigore**

Cztery niemal lata czekaliśmy na kontynuację Dooma i... naprawdę się opłaciło. To shooter, który sprawia, że ciśnienie skacze, w żyłach buzuje krew, a w uszach dzwonią kolejne wystrzały – zagłuszane jedynie miłym dla ucha skowytom sługusów piekła.



Zacnę od końca: zawiodłem się. Tym, że koniec przyszedł tak szybko. Gdy jednak spojrzę na licznik Steamu, zobaczę tam niemal 30 godzin zabawy – walki częstokroć na najwyższym poziomie trudności. Szmata czasu i wielokrotnych prób, czyszczenia kolejnych map ze wszystkich maszkar i przedmiotów pokrywanych przez twórców. Podejrzewam, że mocowanie się z demonami w sposób mniej ambitny, z bardziej przyjaznymi graczowi ustawieniami, zajmie jakieś 20 godzin. Tak czy inaczej w sam raz, by przekonać się, że **twórcy uczynili świetną przeciw grę jeszcze lepszą.**

Skok i dash

Logika nakazywałaby patrzeć na głównego bohatera gry, Doom Slayera, jak na zahukane popychadło, które wchodzi między hordy demonów i zbiera bęcki jak piekło na Ziemi długie i szerokie. Sądzić można byłoby, że to uczniak, co to przeciska się przez szatnię pełną starszych kolegów, którzy napastują go na każdym kroku. Tu go ktoś przycisnie do ściany, tam wtuli kuksańca pod zębra, a na do widzenia smagniesz yderą. Ale jednak nie – to nie ta bajka. Owszem, wrogowie mają przewagę liczebną – panem i władcą każdej areny jednak jest On. Doom Slayer. I to nawet w przypadku, gdy próbując przebić się przez piekielne kohorty, ginie raz po raz.

Tym razem Doom Slayer jest całkowicie samowystarczalny. Twórcy dali nam komplet narzędzi, dzięki którym możemy prowadzić działania zaczepne niezależnie od tego, czy komuś się chciało porozkładać apteczki czy amunicję na mapach, czy nie. W Doom Eternal wszystko to możemy sobie po prostu wyszarpać z trzewi demonów. Zasypując wroga ołowiem, doprowadzimy go w końcu do stanu oszołomienia, który jest sygnalizowany pomarańczowym pulsowaniem jego sylwetki. Wówczas wystarczy podbiec i wykonać finishera – maskara zginie w dość brutalny i widowiskowy sposób, a z jej rozprutego wnętrza, niczym cukierki z piniaty, wyskoczą wraz z posoką niebieskie ampułki zdrowia. Z pancerzem jest podobnie – tyle tylko, że tu zostaniemy obdarzeni porcjami kevlaru, jeśli tylko przed odesłaniem danej kreatury do piekła wcześniej ją podpalimy. Kopący się demon będzie co chwilę upuszczał nieco pancerza, a śmierć poczwary spowoduje prawdziwy wysyp ochronnych płytek.

Temat amunicji wymaga szerszego omówienia. Zostaliśmy pozbawieni uzbrojenia z nieskończoną amunicją: **nie ma znanego z poprzedniej odsłony pistoletu, a każda inna pukawka może się tu zwyczajnie wystrzelać – co zdarza się często.** Nikt co prawda w takim wypadku nie broni nam rozglądać się za rozrzuconymi tu i ówdzie nabojami, łatwiej jednak sięgnąć po piłę łańcuchową. Występuje ona tu w roli aktywowanego na żądanie gadżetu, którego działanie uzależnione jest od poziomu paliwa w baku. Równocześnie jednak w sytuacji, gdy magazynki świecą pustkami zawsze możemy wyprowadzić jedno cięcie – a każde sprawia, że wraz z przepołowionym stalowymi zębami truchłem na ziemię pada sporo amunicji. To najprostszy sposób na nakarmienie oręża.

Ciągle w ruchu!

Wszystko to drastycznie zmienia podejście do gry. Nie uciekamy, tylko cały czas atakujemy. Strzelamy, wymijamy ataki wroga, a gdy naciśnięcie spustu zaowocuje jedynie głuchym klekotem bijącej w pustkę iglicy, to warknięciem piły wyrwyamy amunicję z ciał demonów i znów zaczynamy taniec. Trudność w Doom Eternal polega na tym, żeby na bieżąco podejmować jak najlepsze decyzje i w locie planować swoje ruchy. Tych szeregowych przeciwników więc, no, przynajmniej ich część, zostawiamy na potem jako rezerwuar

TWIERDZA ZAGŁADY

Między misjami będziemy mogli zwiedzić stację kosmiczną, która jest bazą wypadową Doom Slayera. To kosmiczne gmaszysko, gdzie wraz Vegą będziemy planować kolejne kroki, ale i po prostu dom naszego bohatera. Świadczy o tym choćby jedna z komnat, której zobaczymy jego warsztat z rozbebeszoną zbroją, a także półki uginające się pod znajdźkami, jakie zgarniamy z kolejnych etapów. Posłuchamy tu oryginalnych ścieżek dźwiękowych (to także znajdźki!), a gdy zjedziemy na sam dół, potrenujemy walkę z maszkarami na specjalnej arenie. Włóczenie się po stacji to też okazja, by dodatkowo rozwinąć naszą postać. Eksplorując kolejne lokacje, natkniemy się na moduły energetyczne – ulokowane w specjalnych gniazdach utworzą pola siłowe, za którymi znajdziemy moduły do broni, żetony Pretora czy kryształ wzmacniające zbroję Doom Slayera. Co bardziej dociekliwi odblokują alternatywne skórki dla prowadzonej przez nas postaci czy nawet jeden z sekretów – tu jednak trzeba się postarać nieco bardziej. Wrażenie robi też sama architektura: to wielkie, monumentalne wręcz gmaszysko zawieszone w pustce przestrzeni. A jeśli ktoś przetrząśnie okolicę w poszukiwaniu notatek, znajdzie także nieco informacji na temat pochodzenia bazy.

Balista jest jedną z ciekawszych broni. Fakty jednak są takie, że tu nie ma słabego uzbrojenia.





Pomimo że jest to strzelanina, po drodze zobaczymy trochę przerywników filmowych i poznamy historię świata Doom.



To najbardziej upierdliwy przeciwnik w grze. Zachowaniem i sposobem na wygraną bardziej już przypomina wrogów z serii Dark Souls niż z Doom.



TO JEDEN Z NAJLEPSZYCH I NAJSZYBSZYCH FPS-ÓW OSTATNICH LAT.

zdrowia i amunicji, podejmując walkę z mocniejszymi maszkarami. Pilnujemy przy tym, żeby było gdzie uciec: ściana lub co gorsza inny mocny przeciwnik za plecami oznacza na ogół śmierć. **Ciągły ruch, do tego świadomy, jest kluczem do zwycięstwa.**

Jest to o tyle ciekawsze, że tym razem Doom Slayer może więcej również w kategoriach zakresu ruchów. Wiem, że wśród hardkorowych fanów strzelania zasada „boots on the ground” jest świętością, szczególnie już w przypadku shooterów z żołnierzami mniej lub bardziej specjalnych sił zbrojnych – tu jednak klimat jest inny. **Doom Eternal szybkością ruchu i dynamiką walki nawiązuje w zasadzie nawet bardziej do dziedzictwa**

Quake'a niż Doom. Slayer może wykonywać podwójne skoki, do których dorzucano tutaj także podwójne dashe. Te ostatnie da radę wykonywać w dowolnym kierunku poziomej płaszczyzny – również w powietrzu. Wszystkie ruchy można ze sobą dowolnie przeplatać, a do tego dochodzi korzystanie z elementów lokacji, które jeszcze bardziej poszerzają paletę ruchową naszego bohatera. Po porowatych pionowych powierzchniach będziemy się wspinać, a na wystających ze ścian rurach, tyczkach czy innych demonich kolcach pobujamy się niczym na trapezie i skoczmy jak wystrzeleni z procy. Są też wyskocznie – rampy łączące ze sobą dwa oddalone chodniki, które pozwolą szybko przemieścić się z jednej części mapy na drugą. Wszystko to sprawia, że po kolejnych



lokacjach można śmigać niczym agama brodata po australijskich bezdrożach – i to niezależnie od tego, czy walczymy, czy nie.

Miedzy arenami

Mapy są duże. Przejście każdej z nich zajmie sporo czasu – typowo coś koło godziny, choć oczywiście to jest ostatecznie uzależnione od wybranego poziomu trudności, o czym później. Kolejne segmenty lokacji to z grubsza korytarze i różnego rodzaju przejścia, pomiędzy którymi umieszczono areny. Główne walki toczą się właśnie na tych ostatnich. Przeciwnicy pojawiają się w kolejnych falach, my zaś musimy rozkładać ogień tak, by sprzątać mocniejszych, posilając się w międzyczasie słabszymi. Pod względem budowy i rozplanowania kolejnych elementów te fragmenty większych przecież map same w sobie mogłyby się stać świetnymi lokacjami do multi – choćby w takim Quake'u 3 Arenie. Doom miejscami bardzo, ale to bardzo wyraźnie romanuje z inną, wielką marką id Software, co nie tylko nie przeszkadza, ale wprost wypada bardzo dobrze, a w dwóch czy trzech przypadkach – wręcz wybitnie. **Jedną rzeczą, do której można się przyczepić, to trochę zbyt wysoki udział elementów zręcznościowych.** By dotrzeć do wszystkich tych aren, niekiedy trzeba pokonać prawdziwy mały gaj, a niektóre przejścia są po prostu przekombinowane – by je pokonać, Doom Slayer zmuszony jest do wygibasów rodem z Tomb Raidera.

Spodobały mi się za to elementy logiczne. Czasami trzeba poszukać przejścia, które wcale nie jest tak oczywiste, jak można byłoby się domyślać. Kładki bywają poukrywane, drzwi – zamknięte naглуcho. Bywa, że utorowanie sobie drogi wiąże się z odnalezieniem klucza i powrotem we wcześniej odwiedzone rejony, kiedy indziej znów należy np. uderzyć jakąś dźwignię, która otworzy drzwi. Ale żeby nie było zbyt łatwo w następnej kolejności musimy np. szybko skorzystać z wyskoczni i klepnąć inny przełącznik dokładnie w ten sam sposób. Jest tego trochę, a niektóre pomysły są tak pokręcone, że ze dwa razy zobaczyłem jakieś przejście i pomyślałem: „oho, jakiś sekret tam jest, skoczę, zgarnę fanta, a potem pójdę dalej”. Chwilę później okazywało się, że to wcale nie sekret, tylko zwyczajna droga do kolejnej sekcji mapy.

Daj kamienia!

O ile eksploracja jest niezależna od wybranego poziomu trudności, o tyle sama walka już prezentuje się inaczej w zależności od ustawień. Doom Eternal jest wprost stworzony, by grać na tych wyż-

szych. Wszystkie umiejętności nabierają sensu, człowiek zaś – żeby się tylko utrzymać przy życiu – szybko uczy się korzystać ze wszystkich trików i poszerzonej palety ruchowej postaci. Słowem – jest super, a adrenalina tak uderza w czachę, że aż uszy czerwienieją. Co ciekawe, **jeśli porównamy to, jak gra się na różnych ustawieniach, okazuje się, że nie ma dużej różnicy w samym zachowaniu wrogów czy ich agresji** – gameplay tak czy inaczej wygląda bardzo podobnie, a różnica sprowadza się do tego, jak szybko kurczy się pasek zdrowia. Innymi słowy: emocje są bardzo podobne niezależnie od ustawień, walki wyglądają tak czy inaczej fenomenalnie, na ekranie zaś dzieje się bardzo dużo – tyle że po pewnym czasie uzmysławiamy sobie, iż siły witalne naszej postaci... jakoś tak nie opadają. Nawiasem mówiąc, nawet jak nie planujecie wyciskać z siebie siódmych potów przez całą grę, początkowe poziomy zaczniacie z poprzeczką podniesioną wyżej – to świetny sposób, by wyrobić sobie w grze dobre odruchy i po prostu błyskawicznie nauczyć się wszystkich sztuczek, a potem czerpać z tego baletu nieklamana radochę.

W momencie, gdy robi się zbyt trudno, możemy jednak sobie ułatwić życie, posługując się specjalną opcją w menu ustawień gry. Da się zrobić to w każdej chwili. Niestety, byłem zmuszony posłużyć się tym wyjściem, i to nie do końca z mojej winy. Niekiedy miejsce zapisu gry jest tak nieszczerliwie dobrane, że wychodząc dosłownie dwa kroki do przodu, dostajemy w twarz piekielnym huraganem z całą jego mocą. Pech chciał, że w takie miejsce zapisu wdepnąłem, ledwo dysząc po wcześniejszym starciu. Podszedłem do sprawy honorowo i z uporem godnym turlającego głaz Syzyfa, próbując do skutku – ale się nie udało, wymiękłem bodaj po trzydziestej próbie. Takich miejsc w grze jest kilka – jeśli więc macie ambicje przejść całość, dając sobie przy tym wycisk, to warto pamiętać o tym, by zawsze utrzymywać możliwie najwyższy poziom sił witalnych – w innym przypadku, jeśli nie pokona was przeciwnik, to dobije pechowy zapis gry. Pewnie, niby można powtórzyć cały poziom, ale chyba jednak nie do końca tak to powinno wyglądać.

**WALKA PRZYPOMINA
TU OPĘTANY TANIEC
Z DEMONAMI.**



Podczas gry spotkacie wiele udreńczonych dusz, które trzeba podrapać pod pachą.



PROTIP: żeby pokonać demona, strzelaj, póki nie zginie.



Główne starcia odbywają się na zamkniętych arenach. Te jednak niekiedy są wprost ogromne.



MULTIPLAYER

Jako że tryb multi w poprzedniej odsłonie Doom nie był zbyt przyjąty, twórcy postanowili pójść inną drogą. Tym razem to starcia niesymetryczne pomiędzy trzema graczami. Jeden z nich prowadzi Doom Slayera, pozostała dwójka z kolei wybiera jednego z demonów – tych samych, przeciwko którym walczyliśmy w kampanii.

Doom Slayer jest uzbrojony i wyekwipowany po zęby. Łatwo jednak nie ma: każdy jego przeciwnik ma do dyspozycji własne charakterystyczne ataki, jak również odpowiednio dużą liczbę punktów życia. Taki antropokub dla przykładu może strzelać z granatnika lub razić miotaczem ognia. Dodatkowo gracz prowadzący Poskramiacza Piekła musi stawiać czoła maszkarom prowadzonym przez komputer. Całość toczy się na arenie – znajdziemy tam wszystkie charakterystyczne elementy i sekcje, które pozwalają się poruszać na różne sposoby, zależnie od sytuacji na mapie.

Starcia są intensywne i w gruncie rzeczy przypominają to, co znamy z singla. Każda ze stron musi dostosowywać taktykę do składu walczących, jak również do sytuacji na mapie. Na to wszystko nakładają się jeszcze upgrade'y, które robimy z rundy na rundę. Walczymy do trzech zwycięstw, a Doom Slayer musi do tego zabić obydwa demony jednego po drugim. Na pewno jest lepiej niż poprzednio.

Przejść przez piekło

Pomóc sobie można też w inny sposób – **odpowiednio rozwijając postać. Eterna daje nam tu zaskakująco dużo możliwości.** Dobrze jest się zastanowić, w którą stronę chcemy iść, gdyż do końca gry raczej nie odblokujemy wszystkiego. Przede wszystkim możemy podnosić maksymalny poziom punktów życia, pancerza i limity niesionej amunicji. Robimy to, zużywając znajdujące po drodze kryształy i wybierając odpowiednie pola na tablicy upgrade'ów. Co ciekawe, wskazując dwa korespondujące ze sobą pola, możemy zyskać dodatkowy efekt, np. dłuższe palenie się demonów – moim zdaniem nie jest to jednak opłacalne, szczególnie gdy chcemy pograć na najwyższych poziomach trudności. Tu trzeba po prostu dopakować w pierwszej kolejności HP, a potem proporcjonalnie opancerzenie i zapasy naboju.

Rozwijać możemy również strój – służą do tego znajdujące po drodze emblematy Pretora. Określają ich liczbę kosztuje wykupienie pojedynczego ulepszenia, a te z kolei są pogrupowane tematycznie. Modyfikują np. zachowanie granatów, odporność zbroi na warunki środowisko-

we czy choćby zwiększają zdolności eksploracyjne – a to tylko część opcji, wszystkie zaś są w jakiś sposób przydatne. To samo zresztą można powiedzieć o runach. Mamy trzy sloty do dyspozycji, run podczas zabawy znajdziemy zaś więcej – aktywujemy więc tylko te, które są nam najbardziej na rękę. Ot, cała filozofia. Bonusy, jakie za nie dostajemy, są zaś naprawdę fajne: a to piekielne poczwary są dłużej oszołomione, a to zyskujemy możliwość większej kontroli nad ruchem postaci w powietrzu – każdy na pewno znajdzie coś dla siebie.

Kto wie, czy nie **najważniejsze jednak będą modyfikacje uzbrojenia.** Tutaj twórcy naprawdę się postarali, bo już w podstawowych wersjach pukawki są naprawdę ciekawe. A do tego mamy jeszcze sposobność ich wielopoziomowego rozwijania. Niemal każda ma dwa dodatkowe tryby działania, między którymi możemy się w locie, podczas walki, przełączać. Mało tego! Każdy z owych trybów ma dodatkowo dwa stopnie ulepszeń, które w rezultacie prowadzą do wyzwania mistrzowskiego. Jego ukończenie dodaje unikatowy modyfikator, znacząco ulepszając działanie oręża. Dla przykładu >>>

OKIEM DAELA



Myślałem, że po fantastycznym Doomie z 2016 roku, jestem gotowy na następną część przygód wesołego miazdźciela diabelskich czaszek i wyłupywacza demonicznych oczu. Byłem w błędzie. Doom Eternal to doznanie pod każdym względem bardziej intensywne. I jest to także gra lepsza – przynajmniej dla swego „targetu”.

Mówiąc wprost – Doom Eternal jest spełnieniem marzeń zapaleńców, którzy przez dziesięciolecia katowali Doomą i Quake’a. Oszalałam swoim wyglądem i podpala krew w żyłach jedną z najlepszych ścieżek dźwiękowych w historii gier. Jest ultraszybki i megabrutalny. Daje poczucie niewiarygodnej potęgi... a przy tym stawia przed graczem ogromne wyzwanie. To jedna z tych gier, które nie sprawdziłyby się w trybie ultrałatwym, czy – jak się to czasem określa – narracyjnym. Nie lękając się o dramatycznie spadające zdrowie czy szybko wyczerpujące się zasoby amunicji, nie będąc zmuszonymi do nieustannego wyszukiwania słabości wrogów, nie doznawalibyśmy niemal ekstazy satysfakcji, kładąc pokotem demoniczne hordy. Doom Eternal to zastrzyk adrenaliny, jaki dać może tylko stąpanie po krawędzi urwiska. No i – o czym może zaświadczyć noszony przeze mnie pulsometr – podwyższa tętno nie gorzej od ćwiczeń cardio. To jeden z najlepszych FPS-ów w historii.

OCENA **10**

Nasz ostrzał niszczy ciała przeciwników – co wygląda spektakularnie i jednocześnie jest wskazówką, jak nam idzie.

Każdy przeciwnik ma mocne i słabe strony – przeczytać o tym wszystkim można w opisach kreatur, które znajdziemy w menu gry.

OCENA

9+

GRYwalność 9
Wideo 9
Audio 10

- + świetna akcja i tempo zabawy!
- + bardzo dobrze działające uzbrojenie
- + zróżnicowane lokacje
- + wyborna muzyka
- + oprawa graficzna na wysokim poziomie
- + poszerzony zakres ruchów postaci
- + samowystarczalność Doom Slayera
- + jak się włączyć – jest tam nawet ciekawa fabuła

- miejscami jednak tej małej woltizy jest za dużo
- niektóre savepointy są umieszczone zbyt blisko miejsc intensywnych starć

łańcuch supershotguna, który standardowo pozwala przyciągać naszą postać do niemilucha, by tym samym z bliska wygnać mu w trzewia porcję ołowiu, dodatkowo podpala przeciwnika. Skutek tego taki, że dwururka nie dość, że skutecznie przemienia przeciwnika, to jeszcze zapewni nam dodatkową ochronę. Tego rodzaju niespodzianek jest więcej. Ogólnie – to, jak sprzęt działa i jak możemy go rozwijać, jest wielką zaletą Eternala. **Dawno już – bo chyba ostatnio w przypadku... poprzedniego Doom – strzelanie nie sprawiło mi tak czystej i niczym nieskrępowanej radochy.**

Historia Doom Slayera

Osobliwym jest fakt, że gdzieś pomiędzy te wszystkie fontanny juchy, śmigające w tę i w ową chmury pocisków, skowyt demonów i nieprzerwaną niemal walkę, udało się twórcom wcisnąć **dość ciekawą historię**. Tyle tylko, że żeby ją docenić, trzeba się postarać. Owszem, bieżące wydarzenia śledzimy z zapartym tchem – odwiedzając nie tylko kolejne opasane przez piekielne siły ziemskie lokacje czy udając się nieco później na Marsa.

Rzecz jasna ruszymy też do innych światów, o których nie ma co bliżej się rozpisywać, by nie psuć wrażeń – wszystkie te wydarzenia są jednak dodatkowo opakowane w warstwę, którą można określić mianem historycznej czy wręcz mitologicznej. Odwiedzając kolejne etapy, natkniesz się na karty ze spisaniem historii świata gry, która podzielona została na rozdziały. Prawdę mówiąc, wypatrywałem ich nawet bardziej od jakiegokolwiek innej kategorii przedmiotów do odszukania (a są upgrade’y różnego typu, klasyczne utwory ze starych ścieżek dźwiękowych, figurki-zabawki czy nawet... dyskietki z cheatami). Spisane tam podania, choć niekiedy trochę kulawe językowo, świetnie uzupełniają obraz bieżących wydarzeń i w konsekwencji składają się w kompletny obraz świata, w którym Doom Slayer odgrywa – niespodzianka! – kluczową rolę. Pewnie, można to wszystko

ominąć i Eternal jako wyjątkowo dobra strzelanka nie straci na tym nic a nic – ale fani wyszukiwania tego rodzaju smaczków mają jeszcze jeden powód, by zanurkować głębiej w labirynty lokacji.

To bez wątpienia świetna gra. **Najlepszy shooter tego typu od długiego czasu** – a w zasadzie od premiery poprzedniej odsłony tej serii w 2016 roku. Warto było czekać: Doom Eternal jest tytułem, który można pokazywać jako wzór udanego gunplayu i zbalansowania poszczególnych elementów, które w konsekwencji dają mieszkankę krwistą i wybuchową. Twórcy zdecydowali się też na parę odważniejszych ruchów – i wszystkie w zasadzie się opłaciły. **Kupować, grać do upadłego, po kilka razy, maksując co się da.** Nic lepszego w tym klimacie ostatnio nie wyszło i nic lepszego w tym roku najpewniej nie wyjdzie. Rzekłem. [GD]

GRAĆ NA NAJWYŻSZYM POZIOMIE TRUDNOŚCI.

PEGI



PRODUCENT: BRAVE AT NIGHT

CENA: 70 zł

WERSJA PL: TAK

MULTI: NIE

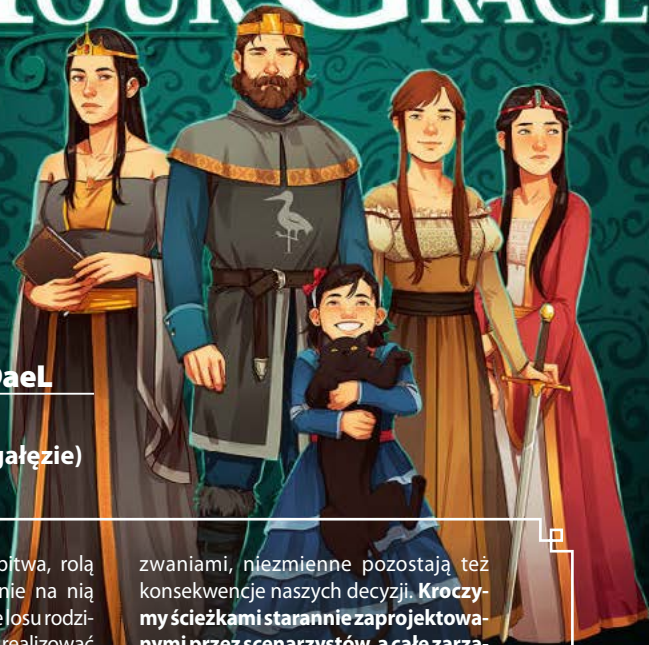
GRALIŚMY NA: PC

PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5, 2GB RAM,
GEFORCE GTX 550

PRZYGODÓWKA • ŚREDNIOWIECZE • INTRYGA



YES, YOUR GRACE



■ Z władców średniowiecznych najbardziej lubi Hegemona: **Dael**

Nieźle musiał się zdziwić Makbet, gdy mu las birnamski (a w rzeczywistości żołnierze Malkolma przyodziani w gałęzie) powyrzynał wojsko.

Podobnych forteli mają się też polscy i brytyjscy developerzy z studia Brave At Night, którzy obiecali nam krzyżówkę strategii, symulacji i RPG-a. Mieliliśmy założyć na nasze utrudzone skronie monarszą koronę i z wysokości tronu rozwiązywać dylematy maluczkiego pospólstwa. A tymczasem, gdy się bliżej przyjrzeć i odsunąć nieco gałązki, jak na dłoni widać, że cała ta warstwa strategiczna to maskarada. Bo Yes, Your Grace jest... przygodówką.

Oszukali mnie!

No dobrze, nie jest to taki zwykły point and click. Gra przypomina mi przede wszystkim staruterką Dune francuskie-

gu, czeka go nieuchronna bitwa, rolę króla jest więc przygotowanie na nią królestwa oraz zabezpieczenie losu rodziny. Zadanie to król Eryk będzie realizować na kilka sposobów. Przede wszystkim, siedząc sobie na tronie, wysłucha kolejnych petentów, zazwyczaj oczekujących, że król sygnie im gotówką, dostarczy zapasów albo użyć swego generała. Zasoby są ograniczone, podatki spływają powoli, więc warto dobrze przemyśleć, czy ktoś nie wykorzystuje zaudanego królewskiej szczodrości. W przerwach pomiędzy wysłuchiowaniem poddanych a to sobie Eryk pospaceruje po zamku, odbywając ważne konwersacje, a to znów znajdzie jakieś ciekawe przedmioty do

późniejszego wykorzystania. Od czasu do czasu wyśle gdzieś żołdaków, zaprosi potencjalnego sojusznika

albo wyda kasę na potrzeby zamku. I tak z tygodnia na tydzień, wciąż zbliżając się do nieuchronnego konfliktu.

I wszystko byłoby na swoim miejscu, gdyby nie kolosalny problem – liniowość i brak losowości. Wydarzenia rozgrywają się zawsze według tego samego scenariusza, z małymi rozgałęzieniami wywołanymi przez wybory gracza. Rozpoczynając grę po raz drugi, na audiencjach danego dnia zaobserwujemy ten sam tłumek z takimi samymi problemami. Stajemy przed tymi samymi wy-

zwaniami, niezmienne pozostają też konsekwencje naszych decyzji. **Kroczymy ścieżkami starannie zaprojektowanymi przez scenarzystów, a całe zarządzanie królestwem jest tylko fasadą.** Ładną i dopieszczoną, ale pozbawioną głębi. Jeśli podczas pierwszej rozgrywki popełniliśmy kilka błędów, to grając po raz drugi, popiszemy się kanclerską głową.

...ale i tak dobrze się bawiłem

O, jakże moje serce, miłujące gry strategiczne chciałoby potępić developerów za ów chytry podstęp. Tyle że nie może tego zrobić, bo **jako przygodówka Yes, Your Grace jest tytułem naprawdę niezłym.** Opowiadana przez grę historia jest napisana bardzo zgrabnie. Intrygi są zajmujące, a i zwroty akcji potrafią czasem zaskoczyć. Można rzec, że momentami czuć tu wyraźną inspirację George'em R.R. Martinem. Przynajmniej w warstwie weselnej. Przy prześlicznej, pixel artowej grafice, bardzo zgrabnej oprawie audio, i tych wszystkich wtrętach słowniarskich, zdradzających pochodzenie głównego designera, **trudno nie poddać się urokowi gry.** Ba, trudno nawet szybko się od niej oderwać. I tylko żal, że gra nie poszła parę kroków dalej, że nie czerpała pełnymi garściami chociażby z Reigns, pozwalając nam zakosztować większej swobody w zarządzaniu królestwem. Ale nie mogę potępić Yes, Your Grace tylko za to, że nie spełniła moich specyficznych wymagań. W końcu jestem monarchą oświeconym, nie jakimś tyranem.

[CDA]

Bardziej przygodówka niż strategia. Ale i tak niezła.

go studia Cryo (nie mylić z Dune 2!). Mimo zupełnie innej prezentacji oraz braku w polskiej grze wielkiej czerwii, obie produkcje powstały w oparciu o ten sam pomysł **mariażu mechanizmów klasycznej przygodówki z odrobiną zarządzania.**

Czym się zatem owa przygodówkowość Yes, Your Grace przejawia? Pozwólcie, że wyjaśnię koncepcję gry. Otóż wcielamy się w króla Eryka, który mając trzy córki (i wielki zamek), ma też na głowie sporo kłopotów. Jak dowiadujemy się z prolo-

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ

7

WIDEO

8

AUDIO

7

ciekawym, nietypowym pomysłem
wciągający świat monarchicznych intryg

liniowość
to tylko przygodówka (co dla niektórych może być plusem)

PEGI

7

► PRODUCENT: MOON STUDIOS

► CENA: 110 ZŁ (PC), 100 ZŁ (XBO)

► WERSJA PL: NAPISY

► MULTI: BRAK

► GRALIŚMY NA: PC

► PC: WIN 10, INTEL CORE I5 4460/AMD

ATHLON X4, 8 GB RAM, GEFORCE GTX

950/RADEON R7 370

METROIDVANIA • SEQUEL

ori

AND THE WILL OF THE WISPS

■ Wchodzi drugi raz do tej samej rzeki: **9kier**

W chwili, gdy to piszę, jestem 1400 km od domu i bliskich – zupełnie niczym Ori w sequelu Blind Forest. Podobnie jak leśny duszek próbuję sobie stworzyć chwilowy dom na obczyźnie, choć w moim przypadku chodzi o Wielką Brytanię, a nie pełną magii krainę Niwen.

Burza, jaka rozpętała się na świecie z powodu koronawirusa, tymczasowo pozbawiła mnie transportu do domu, natomiast ta w Will of the Wisps rozdzieliła Ori i jego przybraną siostrę, sówkę Ku, podczas jej pierwszego lotu. Druga część

minęły. Beztroska i swego rodzaju lekkość, którą czuć było w Blind Forest nawet przy poważnych sekwencjach, w drugiej odsłonie pojawia się rzadziej – fabuła jest wprawdzie mniej wzruszająca, ale jednocześnie dojrzalsza, a do tego częściej towa-

później, nie przeszkadzała w śledzeniu fabuły, ale już wpływające na zabawę znajdzki i zamieszkujący krainę bohaterowie plotkujący o dalekich miejscach czy zlecający questy – jak najbardziej. Co z tego, że życie przesłodził, nieporadnej sówki jest w niebezpieczeństwie, skoro jeden z przedstawicieli rasy moki potrzebuje kapelusza, by schronić się przed słońcem, a innemu przydałby się słoik na świetliki? Istnieje powód, dla którego nie gram w duże erpegi z otwartym światem – zadania poboczne nieraz rozmywają główny wątek, który często traci z tego powodu na znaczeniu. Ori and the Will of the Wisps ten problem nie jest tak widoczny, bo to przede wszystkim platformówka, questów jest niewiele i nierzadko robi się je niejako przy okazji. Co nie zmienia faktu, że pod koniec odwlekałam pchanie fabuły – a przecież problem był palący i powinien się być nim od razu zająć! – by pobawić się zaimplementowanym w grze barterze między enpecam, a także

Piękna metroidvania, która zasługiwała na lepszy start.

platformowej serii uderza przez to w mnie optymistyczny ton niż pierwsza – to wciąż wzruszająca baśń, ale znacznie bardziej gorzka. **Samotność, zniszczenie, cierpienie czy pustka to tylko niektóre słowa, którymi opisałabym atmosferę sequela.** Czasy, kiedy Ori uczyło się pierwszych umiejętności i czuło się – przynajmniej ja się tak czułam – jak król lasu, a jego największym zmartwieniem było to, czy uda mu się czmychnąć z Drzewa Ginso, dawno

rzyszy jej przynębiająca albo przynajmniej melancholijna muzyka.

3 x Las

I choć „dwójka” wywołała we mnie mniej emocji, nie sądzę, aby była to wina historii – raczej pewnych wyborów projektowych związanych z **przesunięciem ciężaru z platformówki w kierunku prostego erpega.** Niemal wyrwana z Hollow Knighta personalizacja, o której opowiem



► Developerzy obrócili klawiaturę, kilka razy potrząsnęli i tak powstała ta lokacja.



► W „dwójce” dodano m.in. chwytywanie się niebieskiego mchu i wybijanie się z obracających kół.



► Koniec z kulturą birdspreadingu.

zgrupować rozrzucone po mapie minery, a także potrzebne do rozbudowy hubu.

Ostatecznie ukończyłam wszystkie poboczne zadania handlowe, co rzadko mi się zdarza, oraz zdobyłam cały obecny w grze budulec, mimo że tylko wcześniejsze upgrade'y „osady” przynosiły gameplayowe zmiany na mapie – ułatwiały poruszanie się czy odblokowywały nowe lokacje – a ostatni oferował już wyłącznie dekoracje. Wszystko to, wraz z dotarciem do napisów końcowych, zajęło mi jakieś(*) 15 godzin na normalnym poziomie trudności i rzut oka na w pełni odkrytą mapę wystarczy, by uwierzyć developerom, gdy mówią, że **Will of the Wisps jest trzykrotnie większe niż poprzednia odsłona**. Niwen jest potęż-

ny i zróżnicowany. Na północy znajdują się pokryte śniegiem i lodem szczyty, na południu skąpane w ciemności tunele, na wschodzie gorąca, piaszczysta kraina, a na zachodzie jej przeciwieństwo – tętniące życiem, pełne bujnej fauny i wód ogrody, które, swoją drogą, stanowią chyba najpiękniejszą lokację stworzoną przez Moon Studios.

Ori w Armie

Oprawa wizualna, choć bardzo konsekwentna stylistycznie, tylko jeden z wielu przykładów postępu, jaki poczynili developerzy – wyraźną ewolucję widać nie tylko w tłach, ale także w animacjach i ogólnym rozmachu. Czuć jednocześnie, że względu na subtelność zmian graficznych, że to druga połowa znajomej serii,

i gdyby była ona filmem, widzowie nie odczuliby dysonansu, a odsłon nie musiałyby nawet rozdzielać napisy końcowe.

Nie mogę tego samego powiedzieć o rozgrywce, której bazą wprawdzie wciąż pozostają skoki, starcia i unikanie przeszkód, ale która diametralnie różni się od mechanizmów znanych z pierwszej części. Jest oczywiście część wspólna – jak szybowanie za pomocą piórka czy tzw. bashing, czyli odbijanie się od elementów otoczenia – ale podczas podróży przez nieznaną okolicę Ori uczy się nowych sztuczek. Przede wszystkim **przebudowano starcia, dzięki czemu zamiast dystansowej klikaniny duszek walczy przede wszystkim bronią białą – świetlistym mieczem**. Wymaga to od





➤ Wszystkie plemniki mają jeden cel: zapłodnić komórkę jajową.



➤ Akrobacje, lasery, czego to oni nie mają w tym cyrku!

gracza trochę więcej i jest znacznie bardziej satysfakcjonujące, zwłaszcza że i przeciwnicy zdają się utrudniać życie skuteczniej niż w „jedynce”. Do starych znajomych, takich jak macki wypływające kulki czy szlamy wypuszczające wybuchające kolce, dołączają m.in. agresywne psowate, szarżujące komary czy robale buszujące w piachu. W przeciwieństwie do pierwszej części, w której Ori nie wal-

starć. Tym razem nie tylko ucieka, ale daje popalić oponentom nawet znacznie większym od siebie.

Kacze opowieści

Z czasem do fechtunku dołącza umiejętność korzystania z łuku, służąca zresztą także – a w moim przypadku przede wszystkim – do otwierania specjalnych platform. Później, gdy Ori spotka na

mało atrakcyjnej broni, mając przypisane pod trzy dostępne przyciski pada miecz, łuk i regenerację zdrowia. To jeden z moich największych zarzutów wobec gry – **co z tego, że pozwala mi zakupić te wszystkie talenty ofensywne, skoro są one tak mało interesujące?** Czy nie powinno być tak, że wchodząc do sklepu, wstrzymuję oddech, przytłoczona wspaniałościami, na które muszę zbierać monety? Chciałabym nie wiedzieć, co wybrać, nieustannie ciulając pieniądze na nowe umiejętności, a tymczasem okazały się one takie nijakie. Zdecydowałam się na zakupy dopiero w 60 czy 70% zabawy, bo nie wiedziałam, co zrobić z uzbieranym bogactwem (kupiłam wszystko, a część jeszcze rozwinęłam), a to chyba niezbyt dobra motywacja.

Właśnie z powodu niekorzystania ze specjalnych zdolności mój licznik energii (many) był niemal ciągle pełen. W Will of the Wisps przeznacza się ją właśnie na talenty – np. regenerację hapeków, przywołanie sojuszniczego duszka czy uderzenie młotem – a nie, jak w Blind Forest, na zapisanie gry. Tutaj **sejwy tworzą się automatycznie co kilka chwil, więc nie trzeba ciągle o nich pamiętać ani martwić się brakiem niebieskich kryształków** po przejściu większego kawałka mapy. To spore ułatwienie, które wpływa zresztą na poziom trudności gry – przynajmniej na „normalu” znacznie łatwiej niż poprzednia odsłona. Osobiście nie przeszkadzało mi to ani trochę, bo po pierwsze nie po to gram w baśniową

Druga część serii dużo czerpie z Hollow Knighta.

czyło z „dużymi” kreaturami, co najwyżej skradając się czy uciekając przed wodą, w Will of the Wisps **na duszka czekają nie tylko sekwencje pościgowe, ale także potyczki z bossami**. Pierwszego – wielkiego wilka – spotyka już na samym początku, a to tylko przedsmak przyszłych

swojej drodze nauczyciela walki, posiadzie wiedzę na temat posługiwania się innymi rodzajami oręża, np. powracającą gwiazdą czy zużywającą dużo energii włócznią. Nie ukrywam, że znaczącą większość gry przeszedłam jednak bez korzystania z dodatkowej, moim zdaniem

▶ Przeszedłem tyle kilometrów, żeby uciec przed COVID-19, a tu zagaduje mnie jakiś random.



Okiem Witolda

OCENA **9**



Ori and the Blind Forest było właściwie ideałem, dlatego z równie dużym entuzjazmem przyjąłbym kolejne DLC zamiast pełnoprawnego sequela. Mimo to twórcy mieli tzw. Ambicję, czego efektem są m.in. zupełnie przeprojektowany system walki czy liczne postaci niezależne. Do tego znacząco poszerzono asortyment dostępnych ruchów, dzięki czemu już od samego początku możemy akrobatycznie zaszaleć... tyle że niekoniecznie mamy gdzie. Niwen nie jest przesadnie groźne (tylko jedna sekwencja ucieczki sprawiła mi nieco kłopotu), a nawet gonitwy duchów (swoją drogą świetny pomysł!) nie zawsze mają interesujące wytyczone trasy. Pod każdym innym względem Will of the Wisps jest świetne – ale po wyczyszczeniu go w 100% niekoniecznie mam ochotę śmigać po mapie bez celu, jak to miało miejsce w przypadku pierwszej części.

platformówkę, żeby przesadnie się męczyć, a po drugie niektóre potyczki z bossami były i tak wystarczająco wymagające. Miałam jednak – i to trochę mnie frustrowało – za dużo kryształków życia, many, a przede wszystkim monet. Gromadziłam je jak Sknerus i gdybym chciała, pod koniec mogłabym się w nich wytarzać.

Część z nich przeznaczyłam na rozwój odłamków – perków rodem z Hollow Knighta. Znajduje się je podczas eksploracji (mapa upstrzona jest sekretami i uwierz mi, jest co zwiedzać!) lub kupuje. Początkowo mogłam wyekwipować naraz tylko trzy, ale z czasem ta liczba się zwiększyła – kolejne sloty otrzymywałam, przechodząc próby przy kapliczkach. Dodaj do tych pasywnych talentów (takich jak zmniejszenie otrzymywanych obrażeń, przyklejanie się do ścian czy przyciąganie kryształków z daleka) wspomniane kupne umiejętności ofensywne (m.in. młot, włócznia, podpalanie przeciwników), a okaże się, że naprawdę możesz dopasować styl walki i eksploracji do własnych potrzeb.

Jakby tego było mało, w każdej odwiedzonej krainie Ori uczy się nowych sztuczek, z których moją ulubioną okazała się podróż przez piasek z możliwością wyskoku z niego na znaczną odległość. Nie wszyst-

kie podeszły mi tak bardzo – przykładowo rzut ognistą kulą ze sposobnością odbicia się od niej za bardzo przypominał mi to, co wcześniej widziałam w DLC do Blind Forest. Trudno zresztą nie odnieść wrażenia, że **część mechanizmów czy miejscówek jedynie rozwija to, co gracze widzieli już wcześniej**.

I tak niesamowicie klimatyczne kopalnie to w zasadzie wariacja na temat lokacji z rozszerzenia do „jedyńki”, a wybiecie się z wody i z piasku – traktowane jak dwie osobne umiejętności – to przecież w zasadzie to samo. Podobne wrażenie miałam, uciekając przed wodą – tym razem w prawo, a nie, jak przypadku Drzewa Ginso, w górę – oraz sprawiając, by w ogóle płynęła. Ukończyłam Ori and the Blind Forest: Definitive Edition kilka dni przed premierą sequela, więc wydarzenia z „jedyńki” wciąż były świeże w mojej pamięci. Na szczęście twórcy nie zdecydowali się na powtórkę zabaw z grawitacją, bo tego bym chyba nie zniosła.

Pani sobie nie polata

Niestety zrobili coś znacznie gorszego: **wydali niedopracowany produkt**. Problemy z padem, który nie pozwalał mi przełączać dźwigni, przesuwac obiektów ani szybować (nawet po przełączeniu do portu USB 2.0, co niby miało to naprawić),

okazjonalne, irytujące buczenie psujące naprawdę wyborną ścieżkę dźwiękową czy błędy projektowe, pozwalające np. dostać się gdzieś, gdzie nie powinnam, wskutek wskoczenia pod kolce – to tylko niektóre błędy, na jakie trafiłam po premierze. Na tle dopracowanego Blind Forest premiera sequela wypadła kiepsko. Mam nadzieję, że kiedy czytasz tę recenzję, niedociągnięcia zostały usunięte, co nie zmienia faktu, że wpłynęły na moje wrażenia z zabawy, a to naturalnie odbiło się na ocenie – o pół punktu niższej, niż chciałabym grze wystawić.

Ori and the Will of the Wisps **jest mimo tych niedoróbek fantastyczną produkcją** – wydaje mi się, że developerzy doskonale wiedzą, co gracze lubili w Blind Forest. Poczucie wolności i lekkości, nastawienie na eksplorację i szukanie sekretów, personalizacja, wzruszająca historia, naprawdę piękna oprawa... Wszystko to znajduje się także w sequelu. Marzy mi się jednak cofnięcie czasu i nakłonienie wydawców, by przesunęli i tak opóźnioną premierę o kolejne dwa miesiące – ta perełka zasługiwała na znacznie lepszy start. [CDA]

(*) Licznik w grze pokazuje konkretną wartość, ale streamowałam ją i robiłam przerwy na pogaduchy z widzami, więc trudno mi powiedzieć ile dokładnie.

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ

WIDEO

AUDIO

9

9

8

zmieniony system zapisu

mnóstwo ciekawych mechanizmów

przebudowane starcia

wzbogacona personalizacja

polaska wersja językowa

niesamowita, baśniowa oprawa

trzykrotnie większa niż Blind Forest

zróżnicowane lokacje

wypełniona sekretami

zabugowana po premierze

mało ciekawe talenty ofensywne

zbyt łatwa na normalnym poziomie trudności

nie „rusza” tak jak poprzednia część

nieintuicyjne elementy

PEGI

18

► PRODUCENT: INFINITY WARD

► OPŁATY: MIKROTRANSAKCJE/KARNET BOJOWY

► WERSJA PL: PEŁNA

► GRALIŚMY NA: PC

► PC: WIN 7/10 (64-BIT), INTEL CORE I3-4340,
8 GB RAM, GEFORCE GTX 670

SIECIOWA • FPS • BATTLE ROYALE

CALL OF DUTY WAR ZONE



■ Pierwszy rzucał kamień: **Davy Strange**

Gracze: Call of Duty to rok w rok ten sam odgrzewany kotlet w cenie nowej gry.

Activision: Bez żadnej zapowiedzi wypuszcza dopracowaną, samodzielną wersję Modern Warfare z serwerami mieszczącymi 150 osób, crossplayem i nie liczy sobie za to ani grosza.

Gracze: :O

W ciągu trzech dni od niespodziankowej premiery Warzone zebralo imponujące piętnaście milionów graczy, a w chwili, kiedy to czytacie, zapewne jeszcze więcej. Zupełnie zasłużenie, bo Infinity Ward po mistrzowsku pozyskiwało survivalowe podchody na dużej mapie z nieskrępowanym zalewaniem się wzajemnie ołowiem. Nie czujcie się zobowiązani czytać dalej – w pełni rozumiem, jeśli odłożycie teraz pismo i pójdziecie sprawdzić, o co tyle szumu. Nie zawiedziecie się.

Diabeł tkwi w szczegółach

Przyjemność obcowania z Warzone opiera się na prostocie. Większość rozwiązań za-

adaptowanych z innych battle royale zostało albo wyrzuconych do kosza, albo uproszczonych. Jeszcze podczas lotu samolotem na początku meczu widzimy granice pierwszej strefy, a na dodatek wszyscy startują z pistoletem. Radykalność zmian najlepiej widać jednak na ekranie ekwipunku, a dokładniej... jego braku! **Zapomnijcie o mozołnym lootowaniu opartym na żonglowaniu dziesiątkami przedmiotów.** Tak jak w innych trybach multi Modern Warfare nasza postać ma sloty na dwie bronie dowolnego kalibru, dwa rodzaje gadżetów oraz po jednej umiejętności specjalnej i killstreaku. Znajdowane na mapie pukawki są niemodyfi-

kowalne, ale za to występują w różnych wersjach – niektóre są naszpikowane dodatkami, natomiast większość jest zupełnie „goła”. Upuszczenie kolegom z drużyny amunicji czy gotówki to też kwestia jednego kliknięcia. Tak przejrzysty i intuicyjny system sprawdza się znakomicie.

Mechanikę zadawania obrażeń też ani myślnie przesadnie komplikować. Zdrowie regeneruje się samoczynnie (i bardzo dobrze, bo typowo dla CoD-a czas potrzebny do zabicia przeciwnika jest krótki), natomiast swoją wytrzymałość można podnieść powyżej standardowego poziomu za pomocą znajdujących tu i ówdzie płytek pancerza. Nie dajcie się zwieść pozorom – **Warzone to Call of Duty z krwi i kości.**

Kółko wzajemnej adoracji

Z wyzwaniem stworzenia sporego jak na standardy serii rozmiarów pola bitwy także poradzono sobie znakomicie. Teren Werdarska jest zróżnicowany – mamy zalesione wzgórza, otwarte równiny i klaustrofobiczne tereny zabudowane – a niektóre miejscówki są wyraźnie inspirowane lokacjami z innych CoD-ów. Istotną zaletą gry jest też jej przejrzystość – ekran pozostaje czytelny przez cały czas. Nie występuje tu syndrom Battlefieldda, czyli niedostrzeganie przeciwników znajdujących się paręnaście metrów od nas, bo maskuje ich dziesięć filtrów post-procesowych.

Sam obszar gry nie jest szczególnie ogromny, bezpieczna strefa zwęża się błyskawicznie, a graczy jest początkowo aż sto pięćdziesięcioro (albo samotnych,





albo podzielonych na trzyosobowe zespoły), więc **tempo rozgrywki niewiele ustępuje deathmatchowi**. Początkowo zbiło mnie to z tropu, ale szybko okazało się, że w byle lepiance nawet na najbardziej odludnych zakątkach mapy trafimy na skrzynki gwarantujące amunicję i coś do strzelania. I o to chodzi! Po co biegać pół godziny w poszukiwaniu odpowiedniego karabinu, skoro w tym czasie możemy z ekipą nabić dwucyfrową liczbę fragów? Całość idealnie uzupełniają samochody i helikoptery, które w połączeniu z gęsto występującymi materiałami wybuchowymi generują wiele „momentów à la Battlefield”.

Interesującym urozmaicheniem jest też system porzucanych na mapie kontraktów i sklepów. Te pierwsze zwykle wymagają od nas udania się w konkretne miejsce albo zapolowania na innego gracza, którego przybliżona pozycja wyświetla się nam na mapie. Za zarobioną dzięki temu forszę możemy z kolei uzupełnić wyposażenie czy kupić sobie perka lub innego killstreaka. W Warzone mamy tyle rzeczy do roboty, że trudno jest mi sobie wyobrazić sytuację, w której ktoś kąpi na poddaszu budynku przeglądając facebooka na telefonie w nadziei na dotrwanie do końcówki. Tym bardziej, że śmierć wcale nie oznacza wycieczki do menu głównego – zawsze możemy się przecież zrespawnować.

Ale jak to zrespawnować?!

Nie przecierajcie oczu ze zdumienia – tak, Warzone ma aż dwa sposoby na zmartwychwstanie. Po pierwsze, Gułag. Po

pierwszym zgonie gracze trafiają do więzienia, gdzie są dobierani w pary i walczą na malutkiej arenie jeden na jednego do pierwszego fraga. Zwycięzca natychmiast wraca do gry, a przegranemu pozostaje oczekiwanie na wykup, jeśli tylko jego koledzy nadal żyją. To właśnie ta druga metoda – po uzbieraniu odpowiedniej sumy pieniędzy możemy zapłacić za respawn poległego towarzysza. Żeby nie było za kolorowo – odradzamy się bez żadnego wyposażenia, co w późniejszej fazie meczu daje znikome szanse na przeżycie, ale to zawsze coś. System

Szybkie, intensywne battle royale.

uwzględniłem, zwłaszcza jeśli gramy w pojedynkę. Po prostu idealnie wpisuje się on w DNA Call of Duty – **jeśli wolisz chować się po kątach i nie ryzykować kontaktu z innymi graczami, to Warzone nie jest grą dla ciebie**.

Niestety nie wszystkie pomysły twórców są strzałem w dziesiątkę. Znalazło się tu miejsce dla jednej absolutnie fatalnej mechaniki. Mowa o tzw. loadoutach, czyli gotowych klasach postaci – tych samych, z których korzystamy w normalnych trybach multi Modern Warfare. Pojawiają się one w formie dość często spadających z nieba skrzyń. Niestety, zamiast unikalnego lootu, pozwalają jednym kliknięciem uzbroić się po zęby w przygotowany wcześniej zestaw. Kom-

pletnie wypacza to gatunkową koncepcję improwizowania w zmiennych warunkach. Na co to wszystko, skoro w końcowej fazie gry spora część ocalałych biega ze snajperkami z tłumikami i celownikami termicznymi?

Złoto dla zuchwałych

Mówiąc o Warzone musimy jeszcze wspomnieć o trybie Grabieży, **bo battle royale to nie wszystko, co nam tu zaserwowano**. Określiłbym go team deathmatchem z twistem, gdyż startujemy tu z własnym ekwipunkiem, respawujemy się do woli, a głównym celem jest zebranie miliona dolarów jako pierwsza drużyna. Haczyk jest taki, że nie można tu sobie pozwolić na błędy – po śmierci upuszczamy znaczną część dorobku, a pozycje graczy trzech najbogatszych drużyn wyświetlają się wszystkim na mapie. Grabież jest zdecydowanie bardziej napakowana akcją od wariantu battle royale, ale ostrzegam, że bez pełnego składu nie ma co do niej podchodzić.

Trudno mi wskazać jakieś większe wady Warzone i, szczerze powiedziawszy, w ogóle nie czuję potrzeby doszukiwania się takowych. **Już od pierwszego meczu czujemy się tu jak w domu**, bo zasady gry i jej obsługa są banalnie proste, a sam model strzelania wybacza tak wiele, że w rękach średnio doświadczonego gracza nawet pistolet na wodę mógłby stać się narzędziem masowej zagłady. Ponawiam apel – odłóżcie pismo i czym prędzej lećcie do Werdańska! [CDA]



OCENA

9

GRYwalność

WIDEO

AUDIO

9

8

8

+

wybórny model

strzelania

+

niski próg wejścia

+

łatwe zarządzanie

ekwipunkiem

+

szybkie tempo

+

gułag!

+

dwa odmienne tryby gry

-

stanowcze NIE dla

loadoutów

-

czepiam się, ale jedna

mapa raczej szybko się

znudzi

PEGI

18

► PRODUCENT: TEAM NINJA

► CENA: 240 ZŁ

► WERSJA PL: NAPISY

► MULTI: CO-OP DO 3 OSÓB

SOULSLIKE • WIĘCEJ • WIĘCEJ • I JESZCZE MERCEDESA



Nioh 2

■ Nioh Nioh: Berlin

Jest taki żart w gamedevie, że jak nie wiadomo, co robić – to wystarczy powiedzieć, że trzeba wszystkiego dać po prostu WINCYJ i wtedy będzie dobrze. Jestem pewien, że to słowo było główną siłą napędową zespołu odpowiedzialnego za drugiego Nioha.

Nikt się te trzy lata temu nie spodziewał, że Nioh okaże się chociażby *dobrą* produkcją – a okazał się prawdopodobnie najlepszym Soulsami zrobionym przez kogoś innego niż From Software. Charakterystyczną dla serii ociążalność zastąpiono dynamiczną akcją wymuszającą na graczach perfekcyjne ogarnianie zawilego systemu walki, co znacznie przyspieszyło tempo rozgrywki i zmieniło całkowicie jej odbiór. Z mrocznych krain akcję przeniesiono do przerobionej na fantasy Japonii z początku XVII wieku – klimat zrobił się więc jak z mangi dla młodych dorosłych, a dzięki

doświadczeniu jak najbardziej da się sensownie przenieść na debiut w gatunku, w którym – wydawałoby się – ostatnie słowo zostało już powiedziane. Teraz powiedzieli kolejne i wygląda na to, że konsekwentnie zaczęli tworzyć własny język.

WINCYJ

Najważniejszą kwestią, jaką trzeba poruszyć w temacie Nioha jest to, że to chyba jedyna gra, która doczekała się fatki, soul-sopodobnej, a nie do końca na to zasługuje. Owszem: część DNA i koncepcji się zgadza, niektóre są niemal identyczne... Ale wiele z nich przecież równie dobrze można prześledzić do czasów prehistorycznych konsol i fakt, że dyskusja jest na temat gry studia odpowiedzialnego za Ninja Gaiden wystarczy do usprawiedliwienia tego, że nie chodziło tylko o bezmyślne kopiowanie Dark Souls.

Kluczową różnicą jest więc to, że w Niohu **nie ma jednego, wielkiego i poplątanego świata – są za to misje, które wybiera się z mapy**. Jak w grach z bardzo starych konsol, w których docierało się tak daleko, jak umiejętności pozwalały (albo jak długo „żyć” starczyło), tyle że w nowoczesnej formie. Główna zmiana w odbiorze polega więc na tym, że zamiast myśleć w gigantycznej skali rozciągającego się na cały świat labiryntu projektanci poziomów z Team Ninja mogli myśleć tylko

w obrębie stosunkowo małych miejscówek – a to sprawiło, że **wiele z nich jest po prostu świetnie zaprojektowanych**.

Jeżeli przypomnieć sobie początek Dark Souls i wyjście z Firelink Shrine, to od razu zobaczycie parę szkieletów na ziemi, parę na górze, w tym jednego rzucającego bombami. Walka z tymi na dole jest niebezpieczna tak długo, jak długo nie odciągnięcie ich na odpowiedni dystans albo pozbędziecie się najpierw małego piomana. Kolejny problem tego typu czeka na rozwiązanie jednak dopiero po dotarciu do Undead Burgu kawałek dalej – w Niohu takich rzeczy bywa po kilka w obrębie jednej małej lokacji. Team Ninja nie było zainteresowane tworzeniem wielkiego spójnego świata, jakiejś „przygody”, bo takie rzeczy potrzebują przestrzeni – byli zainteresowani tylko dobrymi poziomami, na których stworzony przez nich gameplay może spokojnie iść.

Microsoft Excel: The Game, Część 2.

temu zapożyczenia pomysłów i koncepcji nie bolały tak bardzo, jak chociażby w Code Vein. I gdyby nie parę pierdół, mówilibyśmy pewnie, że Nioh jest w tym, co robi wybitny – niestety był po prostu bardzo dobry.

Lekko zapomniane w tamtym momencie dziejowym Team Ninja – odpowiedzialne między innymi za kultowe, choć z kolejnymi odsłonami coraz mniej doceniane/udane Ninja Gaiden czy Dead Or Alive – pokazało jednak, że zbierane przez lata



A jakaś fabuła?

Jako, że w myśl zasady WINCYJ trzeba było do gry dodać jeszcze świetny kreator postaci, to bohaterem nie mógł być znany z „jedyńki” Geralt-samuraj, ale tworzony przez gracza bohater-niemowa, który zrodził się ze związku demona z człowiekiem. Nowa część jest więc prequelem dziejącym się pół wieku wcześniej – problem w tym, że historia została opowiedziana w ten koszmarny japoński sposób. Taki, który miesza fatalne pisarstwo (przypominające fanowskie tłumaczenie anime robione ze słownikiem) z absurdalnym aktorstwem (ludzi poruszających się tak, jakby nauczyli się posiadania mimiki i kończyn pół dnia wcześniej), że śledzi się ją głównie jednym okiem, bo drugie za bardzo łzawi od unoszenia brwi z zażenowania, zdziwienia i przeszywającego bólu istnienia. To mieszanina różnych tekstów, filmików na silniku, animacji 2D i pełnych cutscen 3D, z których niektóre wyglądają naprawdę nieźle, ale nie ma to żadnego znaczenia, bo palec na padzie mimowolnie i tak klika „pomiń” tak szybko, jak cokolwiek się zaczyna.



Było sobie życie.



WINCYJ!

A ma co się błyszczyć, bo ci ludzie po prostu wiedzą, jak robić gry akcji. Już „jedyńka” była dobra – druga część po prostu realizuje wszystko lepiej, a przy okazji dorzuca niedbale kilka elementów, które podbijają jakość jeszcze bardziej. Fundament się jednak nie zmienił – ciągle kręci się wokół specyficznego systemu walki, opierającego się na swobodnym przełączaniu pomiędzy sposobami trzymania broni (pozycja niska, średnia, wysoka – każda ma inną charakterystykę i zastosowanie) oraz na regenerowaniu siły dzięki wywoływaniu

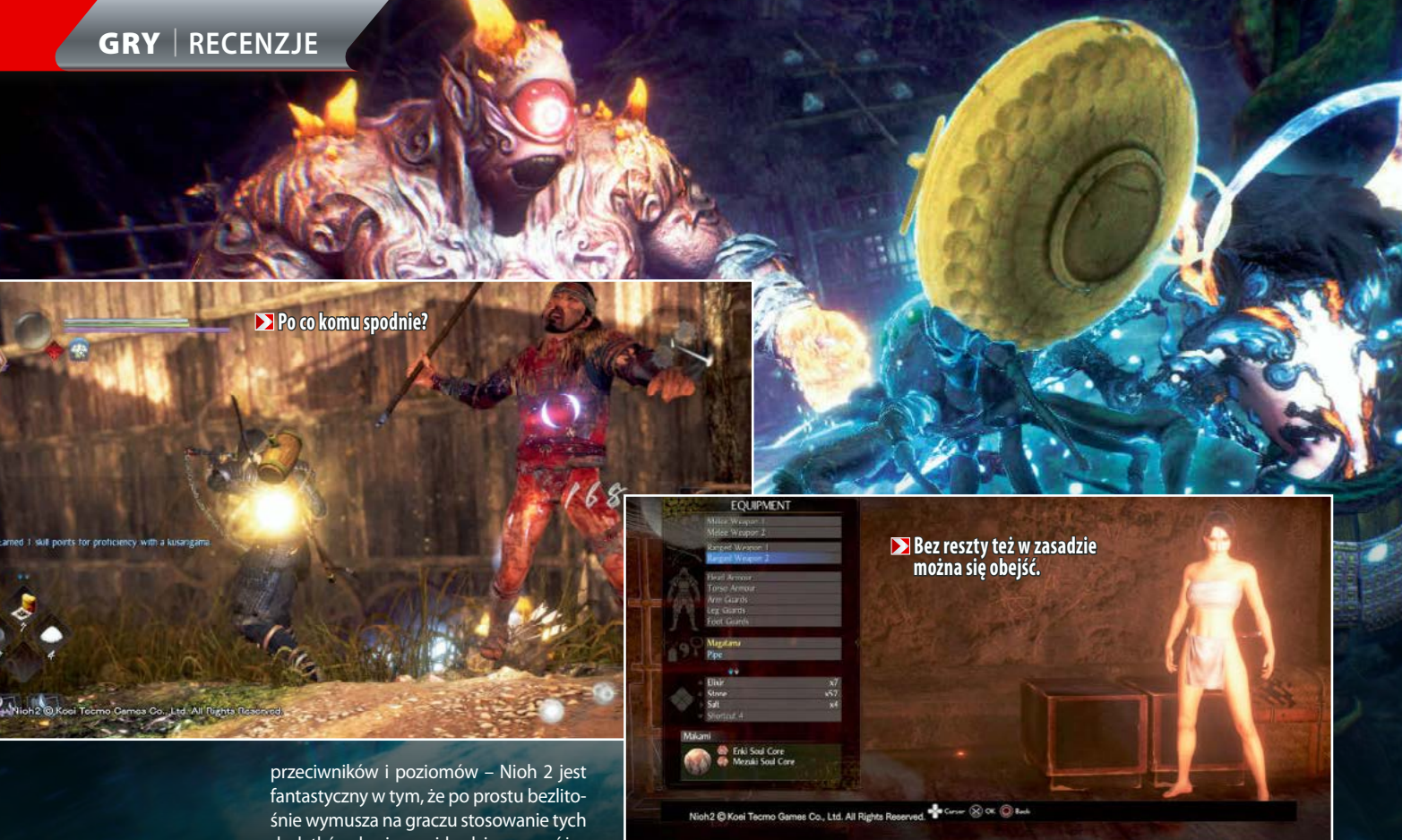
Ki Pulse w odpowiednich momentach. Wciąż często bijemy wrogów głównie po to, żeby pozbawić ich wytrzymałości, a potem dobić potężnym ciosem. Każdy, kto grał w pierwowzór, poczuje się jak w domu – ot dorzucono po prostu dwie bronie, z którymi warto się zapoznać (w tym moje ulubione podwójne siekierki, które słaby damage nadrabiają prędkością wyprowadzania ataków).

Pozmieniało się jednak w mechanizmach zbudowanych wokół tego systemu – jako że wcielamy się tym razem w pół-demon, a nie samurajską wersję Geralta, to dosta-

jemy we władanie przeróżne magiczne moce, które mocno wpływają na sposób prowadzenia walki. Po naładowaniu specjalnego paska możemy zmienić się na chwilę w jedną z trzech demonicznych form (z czego każda, jak się domyśliście, ma inną charakterystykę i zastosowanie), a jako że w żadnej z nich nie da się umrzeć, to często potrafią być prawdziwym zbawieniem, kiedy walka nie idzie po naszej myśli (szkoda tylko, że „żyje się” w nich zawsze o sekundę za krótko).

Co więcej – z niektórymi wrogów wypadają dusze zawierające specjalne ataki (a niektóre są porażająco silne). I jakby tego było mało, to nasza demoniczna forma pozwala też na wyprowadzenie kontry, kiedy wrogowie próbują zadać normalnie nieblokowany atak – a wymierzenie jej w odpowiednim momencie daje możliwość zadania im później wręcz chorych obrażeń. Wszystko to odbija się oczywiście na sposobie projektowania





Po co komu spodnie?

Bez reszty też w zasadzie można się obejść.

przeciwników i poziomów – Nioh 2 jest fantastyczny w tym, że po prostu bezlitośnie wymusza na graczku stosowanie tych dodatków, bo inaczej będzie – no cóż – bardzo trudno.

I o ile wszystkie zmiany są na plus, o tyle największym minusem – ale boryka się z tym każda skomplikowana gra – jest to, że **niewiele rzeczy w łatwy i przystępny sposób zostało wyjaśnionych**. Zaczyna się od przytłaczającego samouczka, w którym, dosłownie, trzeba się rzeczy nauczyć samemu. Trudno nie być przytłoczonym, kiedy dostaje się do przetestowania całą broń, większość mechanizmów, a do tego jeszcze nowe koncepcje typu przemiany w demona. Owszem, można poćwiczyć później w swoim dojo, ale cóż: jeżeli miałbym na coś narzekać, to głównie na to, że informacji do przyswojenia jest po prostu za dużo, za szybko.

WICYJ!!!

Jeżeli jeszcze nie złapaliście rytmu – na tym, co opisałem się oczywiście nie kończy. Nioh 2 składa się z około dwóch milionów systemów pobocznych. Korzystanie z broni wbija przy okazji punkty w ich drzewka rozwoju, dusze demonów wpływają na różne statystyki, a do tego dochodzi absurdalny system przedmiotów przypominający Diablo na sterydach, bo loot sypie się gęsto, wszystko wpływa na wszystko, a potem jeszcze trzeba zdecydować, czy chce się nieużywany ekwipunek złożyć w ofierze, sprzedać, czy przetopić – i serio mógłbym tak długo, ale nie ma sensu.

Bo, widzicie, Nioh 2 powinien nazywać się Nioh³, bo **wszystkiego jest w nim po prostu WICYJ niż normalny człowiek**

się spodziewa. Znaczy to w praktyce tyle, że **dostaliśmy grę-monstrum. Wielgachną, a do tego skomplikowaną jak jasna cholera** – dlatego już teraz mogę powiedzieć, że polecam ją tylko tym, którzy mają, tak lekko licząc, milion godzin do przebimbania przed ekranem. Jeżeli macie w życiu cokolwiek innego do roboty, to zapomnijcie o Niohu 2 – albo o życiu – bo ta gra nie jest zainteresowana waszymi marnymi wymówkami.

Już „jedyńka” była dosyć absurdalna pod względem contentu(*), który do niej wrzucono – to było zresztą jednym z największych problemów, jakie można z nią mieć. Sprowadzało się to bowiem do tego, że historia rozwadniała się w nudnych, powtarzalnych misjach, a raz użyci

Tu wchodzi filozoficzna kwestia do rozstrzygnięcia – czy to dobrze, że jest wszystkiego tak dużo, czy jednak lepiej by było zrobić wszystkiego mniej ale lepiej? Nie mam dobrej odpowiedzi, a jedyna, jaka w kontekście Nioha 2 przychodzi mi do głowy, to proste: jeżeli ta gra wam się spodoba, to nie będziecie narzekać. Bo ostatecznie chodzi w niej przecież tylko o rośnięcie w siłę i bicie coraz trudniejszych przeciwników – i nie ma różnicy jakie jest akurat tło dla tej czynności, albo czy co chwilę walczy się z czymś innym.

JESZCZE WICYJ

Jeżeli zastanawialiście się kiedyś, jak wygląda główny arkusz Excela w księgowości wielkiej korporacji, to możecie odpalić Nioha 2. To świetna gra na każdym polu

– trzeba tylko mieć na nią czas i chęć do tego, żeby z nią ten czas spędzać, bo (jak można się spodziewać) bardzo często dostaje się od niej po zębach, a to bywa niemiłe. Warto więc jeszcze na koniec pochwalić coś, o czym łatwo zapomnieć – **respawn trwa dosłownie parę sekund, co sprawia, że śmierć nie boli tak bardzo jak w większości Soulsów**. To z kolei sprawia, że do tej gry chce się wracać – i nawet teraz mam ochotę sięść przed konsolą i nienawidzić się ciut bardziej za te „zmarnowane” parę godzin, które mnie niechybnie czeka.

[GDA]

Gigantyczny, świetny pożeracz czasu.

przeciwnicy i lokacje były używane jeszcze trzysta razy później, bo coś trzeba przecież na poziomy wstawić. W tej kwestii nic się nie zmieniło. Owszem: jest WICYJ modeli niemilców do ubicia, jest WICYJ różnorodnych miejscówek, jest WICYJ tego i tamtego, ale ostatecznie i tak w pewnym momencie można poczuć rodzące się tam gdzieś w serduszkach ziewnięcie. Bo ile można, żeby to jeszcze było racjonalne?

OCENA

9

GRYWALNOŚĆ

WIDEO

AUDIO

+

światny system walki

+

fantastyczny level design

+

systemy na systemach, a większość ma sens!

+

błyskawiczny respawn po śmierci

+

60 klatek

-

marnie wytłumaczona, przytłaczająca liczba systemów

-

czasami nic nie widać jak świat normalny zmienia się w demoniczny

-

na dłuższą metę powtarzalność MOŻE męczyć

-

fatalnie opowiedziana historia

(*) W tym miejscu pragnę serdecznie przeprosić purystów, którzy za złe mają mi tego typu anglicyzmy w tekstach, ale wychodzę z założenia, że język istnieje po to, żeby żyć i ewoluować, a nie obmywać się ze strasznych zapożyczeń – a absolutnie nikt na świecie nie mówi i nie powie „wicyj zawartości”. Ktoś może natomiast powiedzieć: „WICYJ KONTENTU!”.

PEGI 12
 PRODUCENT: SKYBOX LABS
 CENA: 70 ZŁ (PC, NS), 90 ZŁ (XBO),
 WERSJA PL: TAK
 MULTI: BRAK

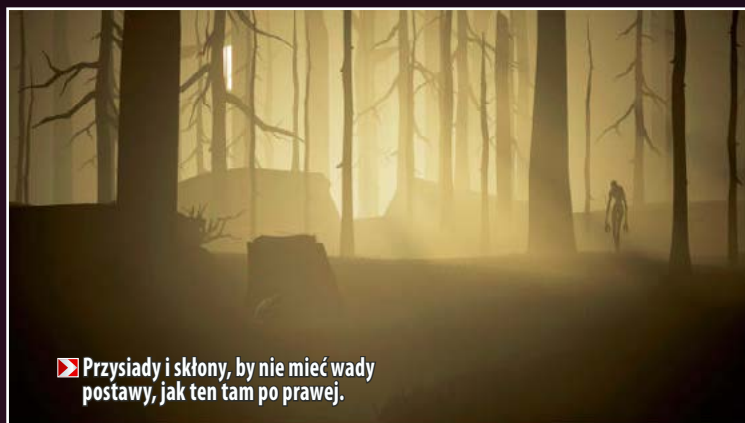
GRALIŚMY NA: PC
 PC: WIN 7, INTEL CORE I5, 4 GB RAM,
 INTEL UHD 600

PLATFORMÓWKA • PRZYGODOWA • LOGICZNA

Peregrynuje: **Cerebrum**

Gdy coś jest piękne, ale mało angażujące intelektualnie, to zwykle narzekam. Tak jest i w tym przypadku. Trochę zachwyt, trochę marudzenie.

S T E L A



Przysiady i skłony, by nie mieć wady postawy, jak ten tam po prawej.



Tam w oddali mający chyba Forteca z HoMM III! Teraz już rozumiem, dokąd mi było tak spieszo.

Ta gra jest podróżą – przez pola, lasy, wioski i tajemnicze lokacje SF – acz z elementami puzzle oraz akcji. **Droga przez plansze prowadzi nas do wyjaśnienia, po co w ogóle ten cały bieg i rozwiązywanie zagadek.** Poruszać się można tylko w prawo i w lewo, plus w pewnych przypadkach także góra, dół. Do tego nasza bohaterka potrafi podskakiwać, oraz chwycić i przesunąć obiekty.

Wędrowką życie jest człowieka

A więc peregrynujemy przez tajemniczy świat, napotykać tu i ówdzie zagadki oraz stwory. I nawet jeśli na co dzień witamy z uśmiechem mrówkę czy pajaka, bo kochamy przyrodę, to w grze tej przyroda nie kocha nas. Spotykane stworzenia nie są bowiem szczęśliwe, że nas widzą. I każdorazowo pragną uprzykrzyć nam podróż.

Aby więc unikać z nimi bliższych stosunków, których efektem nie jest niestety *le petit mort*, ale zwykły mord, musimy wykorzystywać interaktywne elementy otoczenia oraz... nogi bohaterki. **Po prostu trzeba zmykać ile sił, a przy tym używać obiektów.** Za nimi można się ukrywać lub je przewracać i barykadować

nimi dostęp do nas siłom nieczystym (choć widziałam na planszach jakieś jeziorko, więc może i się kąpią).

Pierwsze wrażenie przy każdorazowym napotkaniu nieprzyjaciela jest niezłe. Towarzyszą mu doskonale efekty dźwiękowe. Ale po krótkim otrząśnięciu się z przyjemnego dreszczyku dociera do nas, że ucieczka to w zasadzie żadne wyzwanie. Zagadki logiczne i zręczno-

momenty (np. efektowna *aurora borealis* latające piramidy, czy stwory wokół monolitu i skojarzenie z „2001: Odyseją kosmiczną”) to jednak nie nasycą, w ogóle nie wczuwamy się w bohaterkę, jej działania nie mają głębszego sensu. Do tego przejście tytułu zajmuje raptem ok. 2 godziny. To trochę mało, jak na sugerowaną cenę... **Jeśli jednak Limbo czy Inside są nam bliskie, Stela również spełni oczekiwania.** Atmosfera

Pierwsze dobre wrażenie szybko okazało się złudne.

ściowe pojawiające się w grze również nie są specjalnie wymagające, w dużej mierze podobne do siebie. To przesunąć, tamto przestaw, tu podskocz, a wydarzy się coś pożądanego. Nie trzeba długo myśleć nad rozwiązaniami, wystarczy parę ruchów. I już. **Ta gra jest po prostu bardzo łatwa. A szkoda.**

Niemilość

Mimo że **surrealizm jest na całkiem niezłym poziomie i historia miewa**

w tych grach jest bowiem podobna, a mechanika (a także długość) – w zasadzie identyczna.

Na początku grafika i animacja, doprawione doskonałą muzyką sprawiły, że wyglądałam jak tytułowa stela, bo na moment zamurowało mnie z zachwytem. Ale niestety, to jedyne, co zapada w pamięć – że gra jest po prostu ładna i świetnie udźwiękowiona. A to jednak za mało, by skraść moje serduszek.

[GDA]

OCENA

6+

GRYwalność 6

Wideo 10

Audio 9

+ grafika
+ udźwiękowienie

- zbyt łatwa
- niezapamiętywalna

▶ PEGI 17
 ▶ PRODUCENT: VALVE
 ▶ CENA: 215 ZŁ
 ▶ WERSJA PL: BRAK
 ▶ MULTI: BRAK
 ▶ GRALIŚMY NA: HTC VIVE COSMOS ELITE
 ▶ PC: WIN 10, INTEL CORE I5-7500/AMD RYZEN 5 1600,
 12 GB RAM, GEFORCE GTX 1060/RADEON RX 580 6GB
 VRAM, GOGLE VR(*)

VR • FPS • HALF-LIFE

Przez 12 długich lat oczekiwania fanów względem kolejnej gry w uniwersum Half-Life urosły do niebotycznych rozmiarów. Valve nie spieszyło się z kontynuacją jednej z najlepszych serii w historii, trzymając fanów w niepewności, czy kiedykolwiek poznamy dalsze losy Gordona Freemana i Alyx Vance. I kiedy studio w końcu zdecydowało się wrócić do HL, postanowiło pokazać, że wciąż jest w stanie tworzyć rzeczy WIELKIE. Dlatego podwyższyło sobie i tak już zawieszoną absurdalnie wysoko poprzeczkę – zaprezentowało prequel HL2 w... VR.

Można było przypuszczać, że to skok na kasę – wszak steamowe gogle rzeczywistości wirtualnej zaczęły nagle rozchodzić się jak ciepłe bułeczki. Można było zakładać, że pod technologiczną otoczką nie znajdziemy pełnoprawnej części serii. Tymczasem Valve znowu to zrobiło – **przedefiniowało VR i pokazało, czym powinien być i czym będzie w przyszłości**. Developerom nie chodziło tylko o opowiedzenie kolejnej doskonałej historii w uniwersum, chcieli zapisać się w annałach. I ponownie, cholera, im się to udało. Śmiem bowiem twierdzić, że jeśli zamiast VR-owej części dostalibyśmy „zwykłego” Half-Life’a, niechby nawet zdobywał same „dychy”, to nie robiłby takiego wrażenia jak Alyx. Bo właśnie mamy do czynienia z technologicznym przełomem.

Rękawice i odruchy

Nim przejdziemy do zachwytów nad technologią, umiejscówmy fabułę gry w uniwersum Half-Life’a. Od razu muszę zaznaczyć – choć to prequel „dwójki”, to w moim odczuciu niezbędna jest znajomość całej historii Gordona Freemana,

▶ Przytrzymywanie broni drugą ręką ma sens nawet w rzeczywistości wirtualnej.



HALF-LIFE

▶ Wy widzicie trupa, ja widzę granat i magazynek w kieszeni.



■ Zaczął wierzyć – w VR i HL3: **Ninho**

To nie skok na kasę. To nie kolejne denne VR-owe „doświadczenie”. To pełnoprawna część serii Half-Life’a i pokaz tego, czym rzeczywistość wirtualna może być w przyszłości.

▶ Oto jedna z łatwych łamigłówek – po 15. razie zaczyna nużyć.



by w pełni docenić opowieść i scenerie nowej części serii. Akcja tejże ma miejsce na pięć lat przed HL2 i rozpoczyna się w momencie, gdy Kombinat porywa ojca tytułowej bohaterki, Elię Vance'a. Alyx wyrusza więc na wyprawę ratunkową, w której pomagają jej jeden z członków ruchu oporu, Russell. Nie tylko instruuje i służy pomocą przez radio, ale przede wszystkim wyposaża dziewczynę w rękawice grawitacyjne.

To wynalazek genialny w swojej prostocie. Pozwala namierzyć dowolny przedmiot (poza tymi naprawdę wielkogabarytowymi)

mi) i przyciągnąć go do siebie. Valve upiekło w ten sposób dwie pieczenie na jednym ogniu – raz, że niwelują potrzebę chodzenia w każdy kąt i zbierania przedmiotów, a dwa – są przy tym są w pełni uzasadnione fabularnie (pamiętacie gravity gun z „dwójki”?) i nie psują złudzenia rzeczywistości. Może i brzmi to górnolotnie, ale grając w Alyx, można naprawdę poczuć się, jakbyśmy byli częścią świata przedstawionego. Iluzja jest na tyle doskonała, że zdarzało mi się upaść, **gdy zacierala się bariera fizyczności** i chciałem oprzeć się o mur, czy uderzyć w stopę, gdy odruchowo próbowałem odkopnąć od siebie headcraba.

Ale VR nie jest tu po to, by mieć 360-stopniowym polem widzenia. Gra została tak zaprojektowana, by gracz na bieżąco uczył się korzystać z możliwości płynących z rzeczywistości wirtualnej na swoją korzyść. Chcesz schować się za przeszkodą podczas ostrzeliwania przez żołnierzy Kombinat? Wystarczy kucnąć za nią i wychylać się, gdy wrogowie przeładują broń. Nie masz, gdzie się schronić? Otwórz drzwi samochodu i użyj ich jako naturalnej tarczy. *(Swoją drogą skuteczność takiej osłony jest praktycznie zerowa, to tak na przyszłość, gdybyście kiedyś potrzebowali – Smg.)* Nie wiesz, jak przejść obok zwisającego z sufitu barnacle'a? Podrzuci mu odbezpieczony granat lub łatwopalną butlę, a po chwili będziesz świadkiem pięknego wybuchu. To wszystko przychodzi zupełnie samo, gra nie tłumaczy niczego poza absolutnymi podstawami. Gracz bazuje więc na naturalnych odruchach, co sprawdza się doskonale i jeszcze bardziej zaciera granicę pomiędzy grą a rzeczywistością.

Brudne paznokcie

Doskonałość iluzji jest tylko potęgowana przez dbałość o szczegóły – miałem to szczęście, że HTC wyposażyło mnie w ich najlepszy zestaw gogli – Vive Cosmos Elite, który pozwalał wyświetlać tak ostry obraz, że mogłem dostrzec... brud za paznokciami Alyx. Fenomenalnie wyglądały także sekwencje leczenia – tak dobrze znane z Half-Life'a 2 – podczas których igielki nakłuwają naszą lewą dłoń, wstrzykując weń życiodajne soki rozgniatanego właśnie robaka. I to wszystko kilka centymetrów przed naszymi oczami!

Choć w trakcie gry nie zabrakło zagadek środowiskowych, to prym wiodą jednak łamigłówki trójwymiarowe,

Half-Life: Alyx pokazuje, że Valve wciąż stać na wielkie rzeczy.



No VR mod – nie róbcie sobie tego!

W sieci pojawiło się sporo informacji o modach pozwalających zagrać w Half-Life: Alyx bez gogli VR. Brzmi kusząco, ale nie róbcie sobie tego – w tym momencie modyfikacje te są niedopracowane i działają fatalnie. Abstrahując od tego – Valve zaprojektowało rozgrywkę Alyx tak, by do granic absurdu wykorzystać możliwości rzeczywistości wirtualnej. To, co sprawdza się po założeniu gogli, nie będzie tak dobre przed monitorem. Napiszę więcej – Alyx bez VR-u to jak Gordon Freeman bez łomu – niby można, ale po co?





▶ Alyx lubi szokować.

Bieganie po ekranie

W grze można poruszać się na cztery sposoby – dwa pierwsze to tradycyjne dla VR-u „przeskakiwanie” z miejsca w miejsce, pozostałe pozwalają na płynne przemieszczanie się. Teleport jest przeznaczony głównie dla tych, którzy nie lubią się z rzeczywistością wirtualną, niweluje bowiem niedogodności związane ze zbyt gwałtownymi ruchami. Choć płynne „chodzenie” zrobiło na mnie ogromne wrażenie, to bardzo szybko powodowało utratę równowagi – szalejący błędnik kazał mi wrócić do podstawowych ustawień, nawet jeśli wpływało to negatywnie na iluzję rzeczywistości. Warto nadmienić, że istnieje trzecia opcja – swobodne chodzenie na własnych nogach. Do tego przydałoby się jednak ogromne pomieszczenie i bezprzewodowe gogle. HTC ma takowe, w których odbiornik pozwala na granie bez kabla, pytanie tylko – gdzie ja wynajmę halę o powierzchni 100 m²?!



▶ Trzeba się przełamać, by pierwszy raz podłożyć wirtualną dłoń pod leczące igły.



▶ Zombie rażący prądem – co może pójść nie tak?



pojawiające się podczas otwierania różnych skrytek itd. Inna sprawa, że po rozwiązaniu 30. z kolei, zaczynają nieco nużyć. Nieco lepiej jest natomiast w przypadku zagadek przestrzennych związanych z wyszukiwaniem przewodów – spacerowanie z nosem przy ścianie bawiło mnie niezmiennie do samego końca gry. Obie te aktywności wykorzystują **nową zabawkę Alyx – multitoola**.

Pozwala on między innymi otwierać specjalne stacje do upgrade'owania broni. Rozwijanie uzbrojenia jest o tyle istotne, że **na przestrzeni gry dysponujemy jedynie trzema pukawkami** – pistoletem, shotgunem i SMG. Możliwość rozbudowy każdej sprawia jednak, że nie ma się wra-

Mamy tutaj liniowe poziomy, na których mierzymy się z przeciwnikami, rozwiązujemy zagadki etc. Zabawa dość często przerywana jest przez ekrany ładowania, jednak czas oczekiwania na powrót do gry nie jest długi. Jestem w stanie przystać na **liczne loadingi**, jeśli dzięki nim Valve mogło z każdego levelu zrobić małe dzieło sztuki i sprawić, że wszystkie elementy rozgrywki są bardzo dobrze wyważone. **Mamy dużo dynamicznej akcji, jest sporo myślenia i łamigłówek, ale przychodzi także moment na... strach**. Są

jący się kształt. Zupełnie przy okazji zachwycałem się wówczas grą światła – efekt jest naprawdę piorunujący. **Alyx to najlepiej wyglądająca gra VR-owa** z jaką miałem do czynienia.

Przetasowanie i nowe otwarcie

Po około 11-12 godzinach obcowania z nową odsłoną Half-Life'a nie mam wątpliwości – **to zupełnie nowa, niespotykana jakość w grach VR-owych i swoisty benchmark dla kolejnych gier w rzeczywistości wirtualnej**. Pewnie, nie obyło się bez bugów, czasem gra gubiła fizykę, raz zdarzyło mi się wejść w tekstury i w wyniku tego wypaść poza mapę, jednak nie było to problemy, których nie spotykamy w tradycyjnych produkcjach.

Czas spędzony przy najnowszej grze Valve pozwala natomiast stwierdzić, że Alyx to pełnoprawna część serii, pomost pomiędzy „dwójką” a owianą już legendą „trójką”. Wszystko to, co wiedzieliśmy do tej pory, zostało wywrócone do góry nogami. Zarówno pod względem fabuły, jak i pewnych prawd objawionych na temat gier – istnieje wprawdzie szansa, że się mylę, ale **mam wrażenie, że Alyx będzie nie tylko zupełnie nowym otwarciem dla serii Half-Life, ale też gamingu. Future is now**, Drodzy Państwo. [CDA]

To nie tylko świetny Half-Life, to pokaz możliwości VR-u.

żenia ograniczonego arsenału. Szczególnie, że trzeba nauczyć się korzystać z każdego rodzaju broni – przeładowanie jest w pełni ręczne (np. w strzelbie trzeba „złamać łufę”, włożyć naboje, zatrasnąć komorę, a następnie odciągnąć zamek) i musimy wypracować w sobie automatyzm, by w podbramkowej sytuacji nie spanikować i nie upuścić magazynka.

Bez łomu, ale z głową

Abstrahując od rzeczywistości wirtualnej, Alyx to klasyczna odsłona serii Half-Life.

momenty skradankowe, przy których baliśmy się chyba bardziej niż podczas ucieczek przed Nemesism w Resident Evil 3.

Kiedy natomiast zdobywamy latarkę i przytwierdzamy ją do lewej rękawicy, robi się naprawdę nieprzyjemnie. Co jakiś czas trafiamy do zupełnie ciemnych korytarzy, w których słyszymy tylko szybkie odnoża headcrabów stukające o beton. Snop światła, choć mocny, jest dość wąski, przez co często machałem lewą ręką w przestrachu, byleby natrafić na porusza-

(*) Znacznie zawyżałem wymagania minimalne – i7-8700 wraz z RTX 2060 już o to zadbały. A jednak, zaledwie 8 GB RAM-u (tak, wiem... wąskie gardło) skutecznie utrudniało zabawę w najwyższej rozdzielczości.

OCENA

9+

GRYWALNOŚĆ 9

WIDEO 10

AUDIO 10

- najlepiej zrealizowany VR w historii
- doskonały system walki
- bardzo dobra historia z fenomenalnym zakończeniem
- pięknie wygląda, także brzmi
- świetnie regulowane tempo rozgrywki
- daje NADZIEJĘ (już wiesz na co!)

- sporadyczne bugi i problemy z fizyką
- podstawowe łamigłówki po czasie nużą
- pograj tylko wybrańcy

PEGI
18

► PRODUCENT: CAPCOM
► CENA: 250 ZŁ (PC), 230 ZŁ (PS4, XBO)
► WERSJA PL: NAPISY
► MULTI: ASYMETRYCZNY 4 VS 1

► GRALIŚMY NA: PS4
► PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5-4460/AMD FX-6300,
8 GB RAM, GEFORCE GTX 760/RADEON R7 260X 2GB
VRAM, DIRECTX 11



ZOMBIE • NEMESIS • AKCJA • REMAKE

■ Zachwyca się zrządzając jednocześnie: **Ninho**

Dwa najważniejsze elementy Resident Evil 3 pozostawiły mnie z mieszanymi uczuciami, a mimo to uważam, że Capcom przy tym remake'u spisał się jeszcze lepiej niż przy RE2.

RESIDENT EVIL 3

Kiedy patrzę na „trójkę” z perspektywy lat, coraz bardziej utwierdzam się w przekonaniu, że jej kultowość opierała się w dużej mierze na Nemesisie. Potwór łamał ustalone do tej pory zasady serii – przed RE3 wiedzieliśmy, że po przekroczeniu drzwi oddzielających nas od niebezpieczeństwa nic już nam nie grozi. Tropiący członków oddziału S.T.A.R.S. tyrant w takich sytuacjach wciąż graca gonił i do pomieszczenia, w którym szukaliśmy schronienia, wbijał się przez ścianę.

Odzierając klasyczną „trójkę” z warstwy nostalgii, trzeba powiedzieć wprost – fabularnie była to część nijaka, a nastawienie na

wi należy się wielkie uznanie. W żadnym razie nie jest to bowiem Resident Evil 3 z 1999 roku. **To Resident Evil 3 jakiego potrzebowaliśmy w 2020.** Nawet jeśli nie zdawaliśmy sobie z tego sprawy.

Jakie piękne to miasto

Większość akcji Resident Evil 2 rozgrywa się wewnątrz RPD – departamentu policji w Raccoon City. Architektura tego miejsca wzbudza słuszne skojarzenia z posiadłością w górach Arklay, jednak wykorzystanie zbliżonych do siebie assetów developerzy wyjaśnili fabularnie – wydział policji w 1969 roku wykupił budynek dawnego muzeum. Stąd wszystkie rzeźby, zdobione elementy i tak dalej. Broni się to także

w wydanym 20 lat później remake'u. Takiej wygody Capcom nie miał już w przypadku RE3, którego lokacje musiały zostać urealnione, by w XXI wieku nie wzbudzały politowania. Zmiany (jak choćby całkowita rezygnacja z wieży zegarowej)

pewnie przysporzą studiowi przeciwników wśród najbardziej zagorzałych fanów, jednak moim zdaniem były one niezbędne, by nadać fabule nowocześniejszy i poważniejszy, bardziej przyziemny ton, który zapoczątkował remake „dwójki”.

Mamy tutaj w dużej mierze do czynienia z adaptacją tego, co widzieliśmy w klasycznym RE3 i dopasowaniu tego do zupełnie nowej, znanej z RE2 wizji. Jeśli wersję z 1999 roku uznać za hołd dla kina akcji lat 80 i 90(*), to remake garściami czerpie z animowanych, jak i aktorskich filmów z uniwersum Resident Evil. Zyskuje dzięki temu niepowtarzalny klimat – z jednej strony ulice Raccoon City wciąż przywodzą na myśl klasyczne amerykańskie miasteczko z końcówki XX wieku – kolorowe, przejaśkrawione wręcz (co tylko potęgowane jest przez wszędobylskie pożary). Z drugiej atmosferę horroru budują natomiast sterylne, zimne pomieszczenia szpitala czy finałowego laboratorium Umbrelli.

Ze zwierzakami wstęp wzbroniony

Capcom zarazem stara się przepisać historię uniwersum tak, by całość miała jak najwięcej sensu. Na osi czasu serii niejednokrotnie można zaobserwować mniejsze lub większe dziury fabularne, które teraz są prostowane (na tyle, na ile można bez napisania starych opowieści zupełnie odnowa). Historie remake'ów „dwójki”, „trójki” doskonale się zajązają, a i developerzy konsekwentnie podeszli do kwestii autentyczności – skoro starają się uwiarygodnić

Capcom przemodelował RE3, zachowując ducha pierwowzoru.

akcję i nieco bardziej otwarte przestrzenie miasteczka Raccoon City sprawiło, że powoli zaczął się gubić klimat prawdziwego horroru, który znaleźliśmy z pierwszych dwóch części. Patrząc przez pryzmat oryginału i ogromu zmian, jakich trzeba było dokonać, by gra miała rację bytu w trzeciej dekadzie XXI wieku, Capcomo-

scenerię, to zmiany musiały zejść także wśród spotykanych przeciwników.

Zniknęły więc niemal wszystkie (poza psami) mutacje odzwierzęce – w RE3 nie zobaczymy gigantycznych pajaków, robaków czy kruków. Oczywiście są one wciąż zapisane w lore całej serii, jednak o ile w Resident Evil 0 były główną osią fabularną, to w „trójce” pasowały jak pięść do oka. Nie oznacza to oczywiście, że zniknęły zupełnie potwory znane z pierwowzoru – krótkie epizody zaliczają zarówno łowcy (nadspodziewanie banalni do pokonania), jak i drain deimos, a szpitalem niezmiennie władają łowcy β (twarde skurczybyki, choć jest na nie łatwy sposób – ale o tym później). Miejsca ich występowania są zupełnie logiczne, dwa pierwsze zamieszkują swoje naturalne środowiska, podczas gdy bety znalazły się dokładnie tam, gdzie chciała Umbrella.

Strach ma małe oczy

W ten sposób docieramy do Nemesisa. Potwora zaprogramowanego i wysłanego do Raccoon City, by zgładzić pozostałych przy życiu członków oddziału S.T.A.R.S. Jak już wyżej wspomniałem, w pierwowzorze był główną atrakcją i silnikiem napędowym legendy gry. Budził strach, mógł zabić się za niemal każdym rogiem i nic nie mogło powstrzymać go na zbyt długo.



► Sprzedam broń biologiczną, niebita, nierozpakowana.

W remake'u głównie... irtuje. Nie daje nam ani chwili wytchnienia przez pierwszą połowę gry, jednak z każdym kolejnym powrotem zamiast strachu czułem raczej rezygnację. – *To znów on...* – kołatało mi w głowie. **Niestety, odwrotnie niż w pierwowzorze, nie ma możliwości pokonania Nemesisa.** Potwora możemy powalić na kolana (najłatwiej celnym rzutem granatem ziemnym – to zresztą prawdziwy game changer przeciwko jakiemukolwiek stworowi w grze) i wtedy nawet wyrzucą nam, niczym przed dwoma dekadami, walizki z przydatnymi częściami do broni. Później musimy jednak uciekać, bo tyrant wstaje i kontynuuje pościg.

To główny problem Nemesisa – pojawia się wraz z króciutką cutsceńką, w której np. przebija się przez ścianę, po czym próbuje nas zabić. Zadaniem gracza jest natomiast ucieczka do miejsca, które zostało zaplanowane w fabule. Wówczas odpala się przerywnik filmowy i albo przez chwilę mamy spokój, albo stajemy do walki z bossem. Potem zrzucamy tyrantowi budynek na głowę, względnie wbijamy go w jezdnię dwutonowym samochodem, a ten otrzępuje się kurzu i po chwili ponownie próbuje nas przestraszyć nagłą cutsceńką.

Rozumiem, dlaczego został on tak zaprogramowany – wszak ta część ma być ►►



► Rozpoczęcie gry od krótkiego wideo z prawdziwymi aktorami to świetny pomysł.

Dr. Matt Gorkis GENETIC SCIENTIST

Poniżej 1:45

Bez przesadnego pośpiechu Resident Evil 3 można ukończyć w zdecydowanie mniej niż osiem godzin. Na dobrą sprawę większość osób powinna uporać się z grą na normalnym poziomie trudności w około 5h. Wśród osiągnięć pojawiło się jednak takie, które wymaga zobaczenia napisów końcowych w czasie poniżej 2h. By natomiast zdobyć ocenę S na najwyższym poziomie trudności, należy ukończyć grę poniżej 1 godziny i 45 minut. Jestem jednak przekonany, że speedrunnerzy szybko zejdą poniżej 60 minut, głównie dzięki możliwości stosowania uników.



► Na chwilę wracamy na posterunek policji z RE2. A tam czekają na nas nasi ulubieńcy...

32 | 71

► Bety najłatwiej okiełznać granatem ręcznym...



Projekt opór

Jeszcze przed oficjalną zapowiedzią Resident Evil 3, Project Resistance miał być online'owym spin-offem serii. Później okazało się, że to zastąpiła dymna, a asymetryczny multiplayer będzie jedynie trybem multi do RE3, który zastępuje kultowe Mercenaries. Założenia są proste – czterech graczy próbuje uciec z ośrodka badawczego Umbrelli, podczas gdy piąty trzyma pieczę nad eksperymentem i robi wszystko, by reszta nie wydostała się na czas. Nadzorca wciela się w jedną z przygotowanych postaci (zaczyna od Annette Birkin, wraz z poziomami doświadczenia odblokowuje trzy kolejne), z których każda może posłać na pole bitwy inne potwory. Wszystko w celu przetestowania obiektów badań i uniemożliwienia im przetrwania. Wśród maszkar znajdują się nawet William Birkin (tyrant z RE2) i Mr. X, a gracze mogą nimi pokierować osobiście! Po drugiej stronie barykady mamy do wyboru jednego z sześciu nastolatków dzielących się na typowe dla trybów multi klasy postaci. Niestety, przed wysyłką tego numeru CDA do druku zdołałem rozegrać zaledwie parę meczów – po tym jak Capcom przesunął otwartą betę na PS4, trudno było znaleźć innych graczy. Nie zmieniło to jednak faktu, że już ten czas upewnił mnie, że Project Resistance będzie doskonałym dodatkiem do pełnej gry.

► ... gammy nie lubią m.in. shotgunów...



gląda świetnie, to bardzo szybko odczuwa się jego „korytarzowość”. Niby mamy otwartą przestrzeń, ale nie zmienia to faktu, że nie możemy wyjść poza ściśle przewidzianą przez twórców ścieżkę. I o ile zamknięte drzwi na posterunku policji w RE2 nie burzyły iluzji rzeczywistości, tak niemożność przejścia przez dwa kartony w RE3 już to robią. Inna sprawa, że rozświetlone pożarami, szerokie ulice miasta odarły ten etap z dużej części grozy.

Tej na szczęście nie brakuje w drugiej części gry, gdy najpierw przejmujemy władzę nad Carlosem i odwiedzamy znany z „dwójki” budynek policji, a później trafiamy do szpitala i podziemnych laboratoriów Umbrelli. To tam ponownie w głowie mącą nam cienie, wyobrażenia zaczyna podpowiadać, co może na nas czekać w ciemności. Strach nie mija nawet wtedy, gdy przypomnimy sobie, że mamy 300 „pestek” do karabinu szturmowego czy 30 nabojęw do magnum.

Nie o amunicję bowiem chodzi – tej mamy w bród i nic nie stoi na przeszkodzie, by zupełnie nie zaprzętać sobie głowy oszczędnością (przynajmniej na normalnym poziomie trudności). Miałem bodaj tylko jedną sytuację, w której musiałem trochę pomyszkować za zapasami (a gdybym tego nie zrobił, przeoczyłbym, wspomniane już wyżej magnum).

UNIK-alny nóż

Inna sprawa, że w podbramkowej sytuacji zawsze pozostaje próba uniknięcia – jeśli wykonamy go idealnie, akcja na ułamek sekundy spowolni, a Jill automatycznie wyceluje w słaby punkt (czyli najczęściej głowę) stwora, który właśnie nas atakował. W przypadku Carlosa unik zastąpiono potężnym uderzeniem z pięści – przy dobrym timingu zwała on z nóg nawet śmiertelnie niebezpieczne (potrafią zabić jednym uderzeniem) bety.

O ile nie nadużywane, unikni są świetnym dodatkiem do gameplayu, to przy

zdecydowanie bardziej wypakowana akcją od poprzedniczki. Pewnego rodzaju „filmowość” spotkań z Nemisem ma zresztą swój urok, jednak wolałem chyba Mr. X z RE2, którego dudniące gdzieś w oddali kroki faktycznie dawały poczucie ciągłego zagrożenia. Nemesis zyskuje jednak z biegiem fabuły, gdy wraz z kolejnymi mutacjami staje się coraz bardziej nieprzewidywalny, dziki, zwierzęcy.

Druga połówka

Podobnie jest w przypadku Raccoon City – choć wizualnie miasteczko wy-

▶ Chwilę wcześniej zrzuciłem mu na łeb budynek. Wstał, skubany.

Przez pierwszą połowę gry Nemesis irytuje. Potem sieje już tylko postrach i zniszczenie.

odrobinie chęci, mogą przesadnie ułatwić rozgrywkę. Niestety gra niejako popycha nas w kierunku perfekcyjnego wyuczenia się uchylania przed atakami. W innym przypadku często będą chwytaly nas zombie, a w RE3 nie ma możliwości oswobodzenia się z ich czulego uścisku. Nie zdziwicie się więc, gdy pomimo szybkiego wciskania X i tak zostanieie ugryzieni – mashowanie przycisku zmniejsza jedynie obrażenia.

Fakt ten doprowadził do paradoksu – nóż, choć tym razem niezniszczalny, jest kompletnie bezużyteczny. Na początku, na-

uczony doświadczeniami z RE2, próbowałem dobijać potwory za pomocą broni białej, by zaoszczędzić cenną amunicję. A wtedy zombie z radością podgryzały mi kostki. Doprowadziło to do tego, że szybko zostawiłem nóż w skrzyni, a zwolniony slot zastąpiłem granatami. Inna sprawa, że w ten sposób gra nauczyła mnie, że nie muszę przejmować się amunicją, bo dostanę jej aż nadto(**).

Czarno na białym

Fabularnie Capcom podjął się karkołomnej, wymagającej ogromu pracy, próby. Developerzy za punkt honoru wzięli sobie

bowiem rozbudowanie i przemodelowanie fabuły pierwowzoru tak, by nie tylko zachować jego ducha, bohaterów i większość wydarzeń, ale jednocześnie dostosować historię do współczesnych standardów. Opowieść wciąż oczywiście opiera się na ciągłej ucieczce przed Nemesisem i jest boleśnie wręcz przewidywalna (nawet dla tych, którzy nie grali w RE3 sprzed 21 lat). Ale przy tym chył chęć przed scenarzystami, którzy zmienili przebieg sporej części gry i zrobili to w taki sposób, że najważniejsze wydarzenia, choć opowiedziane zupełnie inaczej, zdawały się niemal zupełnie nienaruszone.

Czuję niedosyt, bo gra wystarcza jedynie na 6–7 godzin przy pierwszym podejściu (a i to gdy nie będziemy się przesadnie spieszyć). Żałuję trochę, że zabrakło też tak pamiętnej roli, jak Annette Birkin z „dwójki”. **Ze świecą szukać tutaj postaci ukazanej w odcieniach szarości, rozdartej moralnie, pełnej sprzeczności.** W tej opowieści zabrakło niestety miejsca dla dobrze napisanej postaci tragicznej – każdemu naswoję miejsce w układance i jego zamiary są dość jasne od samego początku, nawet jeśli scenarzyści próbują wmówić graczowi, że jest inaczej. Nie zmienia to jednak faktu, że Resident Evil 3 to drugi remake bliski ideałowi. Japończycy jak nikt inny opowiadają stare historie na nowo – nie tylko zadowalając długoletnich fanów, ale i przyciągając do serii rzeszę nowych. A to sztuka w branży gier niemal już zapomniana. Dziękuję, Capcomie!

[CDA]

▶ ...a zupełnie nowa mutacja, bladogłowi, kłaniają się głównie magnum. Ich szybka regeneracja to wyraźne odwołanie do regeneratorów z RE4.

OCENA

9

GRYwalność	9
Wideo	8
AUDIO	9

- kolejny świetny remake
- za przemodelowanie fabuły i scenarii należy się Capcomowi brawa
- tryb online z potencjałem
- druga połowa gry i ostatnie walki z bossami
- nacisk na akcję się sprawdza

- sekwencje z Nemesisem rozczarowują
- korytarzowość uliczek Raccoon City
- nóż jest w dużej mierze bezużyteczny
- mało straszny
- fabularnie wciąż bardzo przewidywalna

(*) Inspiracją dla Nemesisa był T-800. (**) I nic dziwnego, zważywszy, że w pewnym momencie bierzemy udział w sekwencji obrony przed falami przeciwników.



LOGICZNA • BUDOWANIE • MASZyny

BESIEGE

■ Jedzie po linii najmniejszego oporu: enki

Pierwsze, co pokochałem w tej grze, to tłoki.

Gdybyłem mały, ominęła mnie gorączka Lego Technic, ale zawsze z ciekawością spoglądałem na co raz to nowsze klockowe maszyny dla starszaków – w międzyczasie budując własne prostopadłościenne kosmiczne lotniskowce ze „zwykłych” części pożyczonych z tematycznych zestawów średniowiecznych i strażackich. Spod masy śmiecia i kurzu w moim mózgu wyciągnąłem te wspomnienia za sprawą Besiege właśnie – gry, o której najgłośniejsze było... pięć lat temu.

Kłoczek do klocka

Zasiadłem do produkcji Spiderling Studios dopiero teraz, gdy wreszcie opuściła wczesny dostęp i z czterema wyspami do podbicia oraz Warsztatem Steama pełnym konstrukcji innych graczy mogłem zasmakować pełni jej oferty... A nie, jednak nie, bo kopię recenzencką otrzymaliśmy dzięki uprzejmości GOG-a, który niestety funkcji łatwego dzielenia się projektami i poziomami z innymi graczami nie ma. Nie zasmakowałem więc pomysłów w rodzaju uniwersalnej maszyny zdolnej zaliczyć każde zadanie z pierwszej wyspy po naciśnięciu przez gracza spacji – „musiałem” pobawić się sam.

Besiege to bowiem **cyfrowy odpowiednik Lego Technic, tyle że osadzony w realiach fantasy i pozwalający budować maszyny latające**, które faktycznie latają. Gra podpowiada zaledwie kilka schematów, na podstawie których da radę zbudować coś, co jeździ i skręca (najbardziej rozbudowany dotyczy konstrukcji lataadła),

resztę trzeba wykminąć samodzielnie. A jest nad czym łamać głowę, bo każde zadanie wymaga nieco innego podejścia. Zaczyna się, owszem, od prostej demolki. Staranować jeden namiot czy dwóch pociesznych rycerzyków to nie problem. Przepchnąć siłą i godnością osobistą wielki kamulec na drugą stronę planszy – także. Ale co, jeśli przychodzi do oczyszczenia nieba z chmury krążących ptaków? Albo zatrucia studni? Albo zwinieciu z nieba wielkiego lewitującego magicznego kryształu? Otóż należy nałożyć tłok na tłok, a na nie jeszcze tłok...

Złóż i zburz

Zasady rządzące projektowaniem maszyn w Besiege są w zasadzie nieskomplikowane. Ramy budujemy z kawałków drewna, spinamy je ze sobą klamrami dla większej solidności i ewentualnie przylepiamy z zewnątrz metalowe płyty pancerza. Jest kilka elementów reagujących na wciśnięcie klawiszy (zawiasy skrętne, koła napędowe, jednostrzałowe działa itd.), a dla bardziej stechnicyzowanych znajdują się też bramki logiczne, a także parę czujników – zbliżenia, prędkości, wysokości czy nachylenia. Tłok działa tu

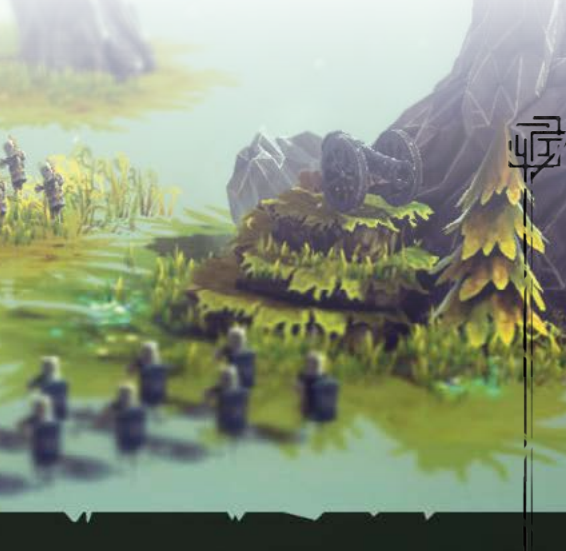
w sposób najbardziej intuicyjny – naciśniesz H (lub inny przypisany przez siebie klawisz), to się wysunie. Puścisz – wróci na swoje miejsce. **Nie przeliczę, ile radochy dało mi kombinowanie, co podłączyć pod taki wysięgnik dla maksymalnego efektu.** Naprzeciw problemowi wspomnianych ptaków krążących wysoko wokół monumentu wyszedłem, cóż, najpierw podłączając pod ową konstrukcję dysze jednorazowych miotaczy ognia, a gdy one nie poradziły sobie z zadaniem, zamieniłem je na zestaw pił tarczowych...

Na jeżdżących platformach montowałem również wydłużające się ramiona zakończone chwytakiem do chwytania i wiertłem do maksymalnej penetracji tego, co gra penetrować kazała. Nawet zadanie

▶ Kombajn do przepychania się na drodze tym razem ukradł święty kryształ.

ZONE CONQUERED

SUCCESS

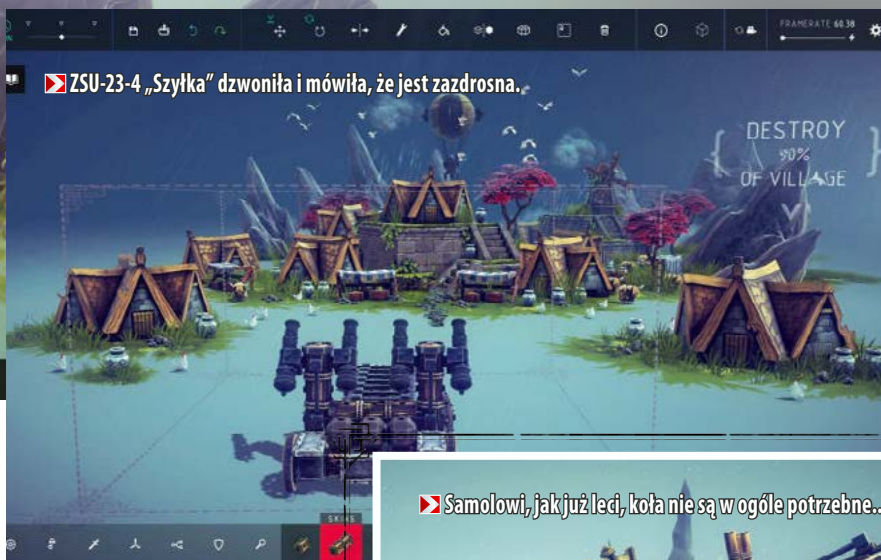


polegające na zakręceniu wielkim kołowrotkiem postanowiłem wykonać bardzo... okrężnie, manipulując pojazdem i tłokami, zamiast elegancko wykorzystać taką na przykład prostą obracającą się zębatkę... A maszyna o trzech wysuwanych wielkich ostrzach służących do trzebieenia nacierających hord podczas ucieczki na wstecznym pozwoliła mi zaliczyć samą swą prostotą działania kilka zróżnicowanych zadań.

Bombą go!

Bo, co najważniejsze, **tutaj nie ma słusznych rozwiązań – są tylko takie, które działają**. Dlatego nawet jeśli kolejne wyspy i zadania na nich teoretycznie wymagają stopień skomplikowania, zdarzyło się, że chwilę po zbudowaniu relatywnie skomplikowanej konstrukcji, by poradzić sobie z jednym wyzwaniem, w następnym przejechałem się po mapie dosłownie kawałkiem drewna na kółkach

i z jednym kołcem na końcu. (Ale bez ani jednego użytego tłoka czułem się cokolwiek dziwnie...). Nie ukrywam niemniej, że najwięcej dumy dało mi zaliczenie jednego z zadań samolotem zbudowanym według wspomnianego wcześniej schematu. Słowo „bezwładność” w kontekście sterowania tą maszyną brzmi jak nielichy eufemizm, a po dołączeniu bomby pod kadłubem wykonałem kilkanaście prób, zanim tak udało mi się wykierować ustrojstwo, żeby zrzucić ładunek akurat na fort (inna rzecz, że wcale nie musiałem zrzucić, wystarczyło wlecieć w cel, bo gra nie przejmuje się tym, czy po wykonaniu zadania maszyna trzyma się kupy...).



Pięć lat wczesnego dostępu zaowocowało ostatecznie czterema wyspami i w sumie 54 zadaniami do wykonania... jeśli odliczyć wspomniane wcześniej niezliczone przejawy twórczości grającej braci dostępne w Warsztacie Steama. Swoje kreacje można, rzecz jasna, przygotowywać z poziomu samej gry – **edytor zarówno maszyn, jak i całych poziomów, jest intuicyjny w obsłudze**, a drobne niedoróbki (aby dowiedzieć się, jaki klawisz jest domyślnie przypisany do aktywacji danego elementu podczas budowania, trzeba zaznaczyć inną rzecz i najechać kursorem na tę, o którą nam chodzi) niwelowane są przez obecność działającej boskiej kombinacji Ctrl+Z, której jakoś żadnemu naukowcowi nie udało się jeszcze przenieść do prawdziwego życia.

A może tak trebusz?

Sympatyczności całego doświadczenia dopełnia stylowa oprawa graficzna, dzięki której nie sposób pomylić Besiege z inną grą. Lekki ambient snujący się z głośników w tle pozwala natomiast zrelaksować się podczas testów coraz to nowszych machin do uskuteczniania masowych morderstw na Bogu ducha winnych, pociesznych rycerzykach. I tylko na niemłode lata cierpliwości mi brak do co bardziej wymyślnych eksperymentów z linką, sprężyną i czujnikiem nachylenia, ale katapultę już zbudowałem, więc nie jest ze mną tak znowu źle... [CDA]

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ

8

WIDEO

8

AUDIO

7

➕ klocki, które strzelają, palą się i wybuchają!
➕ rozwija kreatywność
➕ stylowa

➖ a jakby tak było tej gry dwa razy więcej...
➖ warsztat tylko na jednej platformie

Dla tych, którzy nigdy nie wyrosli z miłości do klocków.

PEGI ?
 ▶ PRODUCENT: CROWBAR COLLECTIVE
 ▶ CENA: 70 ZŁ
 ▶ WERSJA PL: BRAK
 ▶ MULTI: TRYB DEATHMATCH

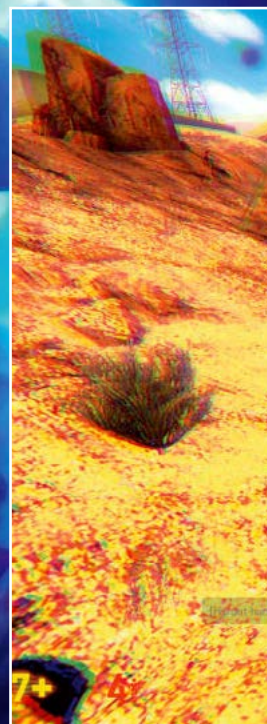
FPS • HALF-LIFE • WSKRZESZENIE LEGENDY



BLACK MESA

Wrócił na stare śmieci: **Eugeniusz Siekiera**

Good morning and welcome to the Black Mesa transit system. Kto mógł przypuszczać, że od tych banalnych słów rozpocznie się jedna z najlepszych przygód mojego życia.



Bo i nic nie zwiastowało nadchodzących wydarzeń. Jako świeżo upieczony pracownik Black Mesa Research Facility, wylądowałem w wagoniku kolejki, która wiozła mnie przez kolejne hale podziemnego kompleksu badawczego. Obiekt przytłaczał swymi rozmiarami, a ja miotłem się po niewielkiej przestrzeni, kręcąc

jej prezentacji, mechanizmy rządzące rozgrywką i naturalnie technalia. W swej zasadniczej strukturze Black Mesa wydaje się więc trochę archaiczna, bo nie próbuje wymyślać koła na nowo ani nawet nadać mu nowej definicji – to po prostu odświeżenie starego klasyka, choć gwoździścisłości wypada dodać, że odświeżenie

zniosło próbę czasu. Na szczęście ekipa Crowbar Collective tchnęła w te zmurszałe mury sporo świeżości, więc **zwiedzanie i pokonywanie kolejnych przeszkód terenowych bawi tak samo jak przed laty**. Warto nadmienić, że Black Mesa jest przy okazji grą dość długą, wszak bazuje na tytule pochodzącym z czasów, gdy nie zwykło się serwować singla pękającego po pięciu godzinach.

Black Mesa to potężna lokomotywa napędzana siłą olbrzymiego sentymentu.

głową na wszystkie strony, by nie uronić ani sekundy z widoków i scen, które rozgrywały się na moich oczach. Wkrótce jednak, po zainicjowaniu fatalnego w skutkach eksperymentu, przyszło mi spojrzeć na to miejsce z zupełnie innej strony.

Legenda w starciu ze współczesnością

Absolutnie żaden FPS w tamtych latach nie miał takiego otwarcia. I żaden nie próbował sprzedać równie intrygującej historii. Wbrew słowom Johna Carmacka, który jak mantrę powtarzał, że fabuła w grach akcji jest równie istotna jak w filmach porno, Half-Life dowiódł, że dobrze skrojona narracja w singlowym shooterze naprawdę ma sens.

Tyle że to niezwykle doświadczenie ma już przeszło 20 lat na karku, a dwie dekady w tej branży to więcej niż wieczność. Od tamtego czasu zmieniło się w grach wszystko – sposób opowiadania historii,

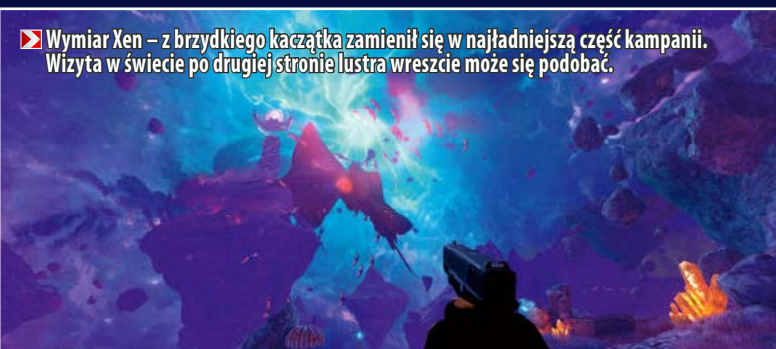
totalne. **To tytuł zbudowany całkowicie od podstaw, z kompletem nowych tekstur, poprawioną animacją, fizyką i modelami**, do tego rozszerzający znane uniwersum – **wiele starych pomieszczeń przebudowano, korytarze powiększono, a zagadki środowiskowe uwspółcześniono**, więc część z nich bazuje teraz na zaawansowanym modelu fizycznym.

Świat, który wciąż fascynuje

Wyszło to grze na dobre, bo sama eksploracja sprawia chyba najwięcej frajdy. Valve stworzyło wiarygodne, klimatyczne środowisko, które niestety fatalnie

Pod względem metamorfozy najbardziej spektakularne zmiany zaszły w najmniej lubianym fragmencie kampanii, niesławnym wymiarze Xen, czyli planecie obcych, gdzie trafia nasz bohater w finale opowieści. W pierwowzorze z 1998 roku ostatnie rozdziały bombardowały nas nudnymi i wymagającymi sekcjami platformowymi, oferując w zamian dość wątpliwe i niezbyt angażujące widoki. Twórcy Black Mesy nie tylko kompletnie przemodelowali te fragmenty, ale i dodali mnóstwo dodatkowej, autorskiej treści. Dzięki tym zabiegom przeprawa przez Xen trwa znacznie dłużej (można tu spędzić kilka godzin), a przy okazji jest zdecydowanie przyjemniejsza, choć jak na mój gust nadal zbyt wiele tu skakania.

Wymiar Xen – z brzydkiego kaczątka zamienił się w najładniejszą część kampanii. Wizyta w świecie po drugiej stronie lustra wreszcie może się podobać.





▶ **Wojskowi potrafią napsuć krwi, bo biegają, jak opętani. No, może akurat nie ci tutaj.**



▶ **Ufole z wymiaru Xen wywołują dziś bardziej uśmiech politowania niż strach.**

Wróg, który wzbudza konsternację

Same spluwy trzymają poziom, animacje przeładowania są solidne, choć niektórym graczom będzie brakować opcji spoglądania przez przyrządy celownicze. Znak rozpoznawczy Freemana, czyli łom, idealnie nadaje się do rozwalania skrzyń bądź tłuczenia Headcrabów, strzelba i magnum dają soczystego kopa, karabin maszynowy jest najbardziej uniwersalny, a bardziej wymyślne narzędzia mordu sięją prawdziwe spustoszenie, ale amunicja do nich jest towarem deficytowym.

Potyczki dość wyraźnie zdradzają wiek produkcji; **przeciwnik działa bardzo szablonowo, na domiar złego wygląd obcych paskud wzbudza bardziej politowanie niż trwogę** (mimo odświeżonych

modeli). Z czasem do zabawy dołącza wojsko, które ma za zadanie zamieść wszystko pod dywan, uciszając przy okazji świadków zdarzenia. Żołnierze są bardzo ruchliwi i dobrze uzbrojeni, walka z nimi jest więc bardziej wymagająca. W momencie, gdy do batalii dołączają czołgi, robi się już regularna wojna między ufołami a wojakami, my zaś, nie będąc po żadnej stronie, trafiamy na celownika każdej z nich. Czasem nie warto angażować się bezpośrednio, tylko przyciąć gdzieś z boku i czekać, aż jedni wytłuką drugich, a potem po prostu wykończyć pozostałych.

Nieżyły shooter, fantastyczny remake

Tym, co robi największe wrażenie, jest mimo wszystko odświeżona oprawa graficzna. Choć do topowych produkcji sporo



▶ **Modele postaci kojarzą się bardziej z H-L2, niż z pierwowzorem z 1998 roku.**

Per aspera ad astra

Black Mesa narodził się jako fanowska produkcja, a konkretnie mod przenoszący oryginalnego H-L na nową wersję silnika Source. Początkowo była darmowa i dopiero po kilku latach prac, gdy efekty zaskoczyły chyba samego Gabe'a Newella, gra dostała na Steamie zielone światło, przekształcając się w komercyjny produkt, za który trzeba było zapłacić. Mimo iż wciąż znajdowała się we wczesnym dostępie, wprowadzono względem darmowej wersji kilka usprawnień, na przykład poprawiony system oświetlenia. Po blisko 15 latach od rozpoczęcia projektu doczekaliśmy się w końcu wersji 1.0, wzbogaconej również o ostatnie rozdziały kampanii i moduły potyczek sieciowych (deathmatch na jedenastu mapach, a mają dojeść kolejne).

jej brakuje, jeśli zestawzić ją z grą sprzed ponad dwóch dekad, przepaść okaże się gigantyczna. Korytarze i sterylne czyste laboratoria podziemnej placówki, które wymodelowano od podstaw na nowej wersji silnika Source, wyglądają całkiem solidnie. Rozdziały na otwartych przestrzeniach wypadły znacznie gorzej – są puste i monotonne, dość wyraźnie zdradzając wiek materiału źródłowego. Paradoksalnie jednak to właśnie tutaj silnik łapie zadyszkę, serwując nieuzasadnione spadki płynności. Dla odmiany **Xen, najsłabsze ogniwo oryginalnej kampanii, teraz prezentuje się najlepiej**. Cóż, etapy te dodano jako ostatnie, więc było sporo czasu na szlify i dopieszczenie całości. Warto dodać, że **ponownie nagrano również wszystkie kwestie dialogowe**, powstało także kilka nowych aranżacji, które przegrywają w najważniejszych momentach.

Black Mesa to potężna lokomotywa napędzana siłą olbrzymiego sentymentu. Dlatego chyba w pełni doceniają ci, którzy zagrywali się przed laty w oryginale. **Mimo wielu archaizmów, dziwnie zachowującej się SI i śmiesznie wyglądających przeciwników, bawiłem się wybornie**, mam jednak świadomość, że gnany byłbym głównie nostalgią, dobrymi wspomnieniami i ogromnym podziwem dla grupy zapaleńców, którym się chciało tego dokonać, poświęcając setki, czy nawet tysiące godzin pracy. Stąd też taka a nie inna ocena – rozłożona na części składowe i oceniana przez pryzmat współczesnej konkurencji Black Mesa wypada dość przeciętnie, ale jako remake jednej z najbardziej przełomowych gier w historii spisuje się fantastycznie.

[CDA]

OCENA

8+

GRYwalność 7
Wideo 7
Audio 7

Half-Life!
+ dość wiernie oddaje mapy z pierwowzoru
+ a w wielu miejscach sensownie je rozbudowuje
+ długa, emocjonująca kampania
+ wymiar Xen w końcu stał się grywalny
+ kapitalny klimat, który pamiętamy z oryginału

- wygląd większości kosmitów
- częste i dość długie loadingi
- niedzisiejsze, brzydkie etapy rozgrywane na powierzchni
- młodszym graczom może się wydać zbyt archaiczna

PEGI



▶ PRODUCENT: RUNEHEADS

▶ CENA: 70 ZŁ

▶ WERSJA PL: BRAK

▶ MULTI: BRAK

▶ PC: WINDOWS 7 SP1, INTEL CORE 2 DUO
2,5 GHZ, 6 GB RAM, GEFORCE GTX 500 1GB

FPP RPG • DUNGEON CRAWLER • CYBERPUNK



コングロマリット CONGLOMERATE

Zasypia z nudów w ogniu walki: **Joanna Pamięta-Borkowska**

Kolejna produkcja próbująca uszczknąć coś dla siebie z wielkiego tortu zwanego „cyberpunk”.

Na pierwszy rzut oka ten konkretny kawałek wygląda smakowicie. To dungeon crawler, ukazany z perspektywy pierwszej osoby, zelementami zarządzania bazą. Wcielamy się w szefa sekcji specjalnej, powołanej do życia w celu walki z niepokornymi korporacjami i przestępcami. Te-

renem naszych działań jest dzielnica 451 miasta Conglomerate. Jest to miejsce zepsute i złe do szpiku kości, opanowane przez kryminalistów, najemników i inne podejrzane typy. Wnętrza i zaułki są mroczne, pełne chromowanych powierzchni i neonów – oprawa jest nawet klimatyczna, chociaż jak na miejsce, do którego nie wkraczają służby porządkowe, jest tu zdecydowanie zbyt czysto. Ale ja lubię brud w grach, więc pod tym względem rzadko kiedy nie mam się do czego przyczepić.

Oświetlenie wygląda bardzo ładnie, zwłaszcza że akcja ma miejsce się nocą, bo – jak pamiętamy choćby z Blade Runnera – w świecie przyszłości życie w miastach będzie toczyć się tylko po zachodzie słońca. Czasami pada deszcz, a latarnie ledwo rozświetlają zaułki. Wnętrza są ciekawe – najbardziej podobało mi się osadzone na dnie oceanu centrum badawcze ze szklanymi sufitami, przez które widać przepływające niedaleko wieloryby. Pięknie wyglądały też skąpane w czerwonym świetle trzewia nowoczesnej fabryki. Ale po szóstej misji spędzonej w tym samym miejscu nawet najbardziej dopracowane lokacje zaczynają nużyć, bo nie dość, że są bardzo ubogie w przedmioty do znalezienia, to **pomieszczenia są do bólu powtarzalne. To samo dotyczy modeli przeciwników.**

Walczyliśmy z zastępem pstrokatych, źle ubranych (przepraszam, nie mój styl) paskudników, którzy wyglądają jak typowe wyobrażenie na temat klasycznego punka. Czyli: czapka założona daszkiem do tyłu, podkoszulek, bojówki i niezdatny irokez. Kobieta z katana, ubrana jak japońska licealistka. Inna wbita w obcisły srebrny kombinezon. Gość w pomarańczowym ubraniu roboczym. Najemnik w nie wyróżniającym się pancerzu wspomagającym. Najgorsze jest to, że w kołko przewija się może z tuzin modeli, które nie różnią się nawet kolorem. Ale zawsze jeszcze pozostaje **walka w turach** – to jest w końcu clou Conglomerate. Myślicie, że może tutaj coś się zadzieje?

„Bijcie mnie, póki się nie obudzę”

Płonne nadzieje. Walka jest mało porywająca. Naszych agentów reprezentują statyczne portrety – nie widzimy ich

▶ **Fabryka inferno, czyli kolejna odsłona piekła nudy.**



► Szklany sufit co jakiś czas muskają brzuchy wielorybów.



sylwetek. Ruch odbywa się, zgodnie z tradycją, po dwóch osiach: przód/tył, lewo/prawo. Co ciekawe, **walka może toczyć się po przekątnej, co jest o tyle irytujące, że nie możemy ustawić kamery pod kątem 45 stopni**. Wrogów widzimy tylko kątem oka, bo jak byśmy się nie obrócili, znajdują się oni poza zasięgiem wzroku.

Każdy z trzech agentów ma cztery umiejętności, które dobieramy mu przed wyruszeniem w misję. Można je podzielić na trzy kategorie: stricte bojowe, wspomagające członków drużyny różnymi boostami lub leczące – możliwe jest też hakowanie. Dodatkowo stan agentów określany jest kilkoma parametrami: ogólne zdrowie, tarcze energetyczne, oraz dwie statystyki, które trudniej jest wyleczyć na polu bitwy, czyli zdrowie psychiczne i fizyczne. Te ostatnie przywołują na myśl Darkest Dungeon, z tą różnicą, że są one uproszczone i nie wpływają na dramatyzm rozgrywki. W Conglomerate nie zdarzy się, by np. jedna z postaci nabawiła się strachu przed krwią i w związku z tym odmówiła leczenia innych. Jeśli stan zdrowia naszego agenta drastycznie

jasne, co się widzi najbardziej podoba. Mnie by kusiło, by dodać możliwość głosowania: „Dawajcie suby i lajki, im więcej waluty, tym więcej krwi! Jeśli dobijemy do tysiąca, pan Jake użyje bomby!”

Agent zrobił swoje, agent może odejść

Śmierć permanentna może i byłaby motywacją do dbania o członków drużyny (jak w przypadku Darkest Dungeon), gdyby nie fakt, że nie mam szans ich polubić. To nijakie i brzydkie klony. Jeśli zginą, wyprodukują sobie nowych, nawet lepszych, ze wzbogaconym DNA. Zobaczcie, co ze mną zrobiła ta gra! Jakże pragmatyczna i bezdusza się stałam.

Fabula jest szczątkowa i nijak nie skłania do dalszej gry. Naszym celem jest oczyszczenie dystryktu, mamy na to 47 tygodni i to wszystko, naprawdę. Nieco można się za to porządzić w bazie, inwestując środki w różne centra rozwoju – klonowania, badawcze, zarządzania i treningowe, poza nimi mamy jeszcze szpital i cmentarz poległych klonów, ale tego ostatniego nie odwiedzałam, bo było mi szkoda czasu. W kwaterach oglądaliśmy sobie agentów,

► Z przyjemnością ukarzę go za kiepski styl.



► Po ukończeniu misji można się jeszcze trochę pokręcić po lokacji.



czas interakcji ze sprzedawcą, albo w kwaterach, gdy decydujemy o instalacji wszcepku.

Najwięcej możemy zdziałać oczywiście w centrum badawczym, chociaż i tam wieje nudą. Straszliwą nudą. Zachodzę w głowę, jak to możliwe, by dynamiczną, kolorową strzelankę zaprojektować tak, że człowiek po kilku misjach odpycha, a ślina powoli spływa mu po podbródku.

Conglomerate nie wyróżnia się niczym oryginalnym. Każdy aspekt tej gry jest średni.

Już choćby takie Astral Chains miał przynajmniej interesujący pomysł na walkę, aczkolwiek też potrafiło zamordować zapal monotonią. W przypadku Conglomerate mam wrażenie, jakbym dostała ledwie szkielet gry, do którego dopiero trzeba dodać wypełnienie. Problem polega na tym, że to nie jest early access, to już wyszło i nie wiem doprawdy, jak twórcy mieliby tchnąć w tę produkcję życie.

[CDA]

Fabula jest szczątkowa i nijak nie skłania do dalszej gry.

spadnie, po powrocie do bazy ładujemy obolałego delikwenta do słoja i czekamy, aż się wyleczy.

Ciekawym, aczkolwiek mało rozwiniętym, dodatkiem jest towarzyszący drużynie dron, który transmituje na żywo starcia. Pod koniec misji w podsumowaniu ważne jest zatem nie tylko doświadczenie, ale też popularność streama. Szkoda tylko, że ten aspekt nie został rozwinięty; nie jest nawet

instalujemy im wszcepki, udoskonalamy broń i pancerz, jest nawet prościutka system awansu. Co zabawne, nie możemy w bazie sprzedawać niepotrzebnych przedmiotów i usprawnień – w tym celu musimy przed misją udać się na przedmieścia i tam odnaleźć podejrzanego typu, który zamelinował się obok kontenera na śmieci. Już pominę fakt, że nie da się tak po prostu przejrzeć ekwipunku w dowolnej chwili. Robimy to albo pod-

OCENA

5

GRYWALNOŚĆ 5

WIDEO 6

AUDIO 5

+ bardzo ładne wnętrza i muzyka miejscami przypomina Deus Eksa

+ sporo akcentów cyberpunka

- nieznośnie powtarzalna i przez to nudna

- mało intuicyjny interfejs w bazie głównej

- brak jakiegokolwiek fabuły i zachęty do dalszej gry

- agenci są mi całkowicie obojętni, bardziej jest mi bliska moja hulajnoga

PEGI



► PRODUCENT: VALVE
► OPŁATY: MIKROTRANSAKcje
► WERSJA PL: NAPIsy
► GRALIŚMY NA: PC

► PC: WIN 7/8/10 (64-BIT),
INTEL I5 2,4 GHZ, 4 GB RAM,
GRAFIKA ZINTEGROWANA

SIECIOWA • AUTOSZACHY • DOTA



► Dobór odpowiedniego szefa wzmocni drużynę, ale nie na tyle, by obcy się bez dobrej strategii na resztę meczu.



DOTA

UNDERLORDS

► Rzucił demonię dla szczura: **enki**

Ale ten gatunek potrafi być dobry! Może za rok, dwa będzie z niego coś nadzwyczajnego...

Powiało i przeszło. Autoszachowy cyklon, który miał zmieść konkurencję z powierzchni Ziemi, zełżał do wicherku podsycanego głównie przez (zbyt) zmienne Teamfight Tactics i (zbyt) stałe Dota Underlords. (A o tym, że Auto Chess zdążyło już wyjść na Epic Store zdążyłem niestety zapomnieć...). Pierwsza od dawna nowa gra Valve (ależ ich się namnożyło!) wreszcie wyszła z bety – a ja z chęcią wskoczyłem raz jeszcze na ulice Białej Iglicy, by zrobić w tamtejszym półświatku nieco zamieszania.

Mniej, ale szybciej

Niezorientowanym lubię tłumaczyć, że autoszachy to taki Football Manager, tyle że w wydaniu bitewnym i battle royale'owym. Dota Underlords pozwala graczom w każdym meczu zebrać do kupy zespół bohaterów z Doty 2 i po ustawieniu go na planszy, dać się mu okładać nawzajem z ekipami pozostałych uczestników. Przegranie jednej potyczki nie musi oznaczać niczego złego – tak samo jak wygranie pojedynczego starcia nie czyni zwycięzcą od razu faworytem. Droga do triumfu wymaga podejmowa-

nia dobrych decyzji strategicznych, a także szczęścia i cierpliwości... No, chyba że grymy w trybie nokaut.

Podoba mi się świadoma ewolucja, którą twórcy poddali Underlords od czasów bety – mam wręcz nadzieję, że nawet jeśli gra nie przyciągnie z powrotem tych setek tysięcy bawiących się jednocześnie graczy (bo choć wraz z premierą wersji 1.0 słupki gry skoczyły do góry, to do popularności z lata ubiegłego roku brakuje dużo), przyczyni się do rozwoju gatunku w dobrą stronę.

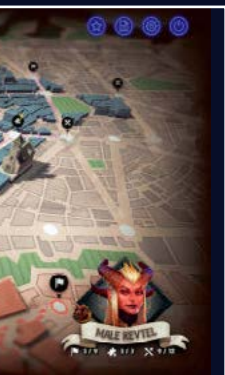
Najlepiej widać to w **podkreśnym tempie rozgrywki**. Underlords uważałem do tej pory za grę „ciężką” – zarówno pod względem szybkości, z jaką rozgrywały się mecze, jak i oprawy oraz interfejsu. Być może kłania się tu również moje nabyte przeświadczenie o ociężałości Doty 2 samej w sobie jako rywala np. League of Legends, ale najważniejsze, że już po rozegranie kilku meczów w nowej wersji zmuszony byłem wyrzucić część swych przekonań do kosza. I zrobiłem to z zadowoleniem.



► Interaktywna mapa Białej Iglicy wraz z questami nadają temu wszystkiemu dodatkowy sens.



► Podstawą wciąż są wiedza o współgrających ze sobą sojuszach i dbanie o dobrą ekonomię podczas meczu.



Jeszcze szybciej!

Pomysłowi, by zrezygnować z pierwszych trzech rund żmudnego obijania minionów na rzecz wystawienia od razu trzyosobowego zespołu przeciw innym graczom, mogą tylko przyklasnąć. To już pięć minut zaoszczędzonego czasu, w którym przeważnie tak naprawdę nie działa się nic interesującego. Do relatywnie krótkich przerw

pomiędzy rundami na zakup dodatkowych jednostek musiałem się przyzwyczaić – zwłaszcza że przez dobrych dzieśnięć pierwszych meczów dopiero zapoznawałem się ponownie z tym, do jakich ekscesów konkretne postacie są właściwie zdolne. Margines na złe decyzje strategiczne jest niewielki, bo w trakcie meczu nie zupełnie rund rozgrywanych przeciwko minionom. Agresję taktyczną wzmaga również fakt, że maksymalna liczba złota zyskiwanego jako odsetki od posiadanego kapitału to trzy sztuki złota, a nie pięć. Znaczący to tyle, że wystarczy zgromadzić trzydzieści golda, by móc wydawać nadwyżki na przelosowywanie bohaterów czy zakup punktów doświadczenia podczas gdy „za moich czasów” w becie (i wciąż np. w TFT) ekonomię budowało się pasywną (a więc i mniej emocjonującą) grą aż do poziomu 50 sztuk złota. Słowem: jest szybko.

Mowa tu wciąż o trybie standardowym, bo przecież dla całkowitych raptusów stworzono też nokaut. W nim startujemy z aż szóstką bohaterów, levelujemy automatycznie, podnoszenie poziomów podopiecznych wymaga jedynie dwóch, a nie trzech ich kopii oraz każdy gracz ma tylko cztery punkty życia (co znaczy tyle, że przy odpadnięciu można przegrać maksymalnie trzy rundy). Nokaut podlega pewnym zmianom w kwestii balansu, zwłaszcza w przypadku jednostek czy sojuszów,

które dostają permanentne bonusy przez całą grę. Dlatego też na przykład jedna z moich ulubionych grup postaci – krzepcy, którzy zyskują na stałe punkty zdrowia proporcjonalnie do liczby zabitych przez siebie wrogów – w nokaucie potrafi przy dobrych wiatrach już po kilku rundach zamienić się w prawdziwie potężną masę mięsa. Przez taką ekipę trudno przebić każdemu przeciwnikowi, niezależnie od tego, na jakie własne sojusze stawia, a jeżeli pod koniec uda się do tego dokooptować np. drugolewelowego Kata... W zasadzie po namyśle – przydałoby się owych krzepkich nieco utemperować...

Szef osiedla

Jedną z największych zmian i nowości w gatunku jest **możliwość dokooptowania w środku meczu jednego z czterech tytułowych władców podziemi**. To czwórka bohaterów traktowanych podczas bitwy tak jak pozostałe jednostki i charakteryzujących się potężnymi umiejętnościami specjalnymi. Dzięki temu, że dochodzą oni dopiero przed rundą 10., decyzja o doborze Hobgena, Juula, Enno czy Anessix jest łatwiejsza, bo już wiemy mniej więcej, jaką kompozycję będziemy grać i kto przyda się do jej uzupełnienia. Niestety, również do momentu owego wyboru nie wiemy, jaki zestaw swoich umiejętności dany władca wniesie w tym konkretnym meczu. Moja pierwsza miłość, demonica Anessix, może na przykład buffować atak sojuszników lub ich leczyć; przyzwać demona z nieba albo wskrzesić wroga, by walczył po naszej stronie – wszystko zależy od tego, co gra wylosuje w danym meczu.

Można też oczywiście trzymać się ulubionego władcy choćby nie wiem co, bo i to się opłaca dzięki **światnemu systemowi progresu i zdobywania masy przedmiotów kosmetycznych**. Meta-gra rozgrywa się na stopniowo odkrywanej mapie Białej Iglicy, podzielonej na cztery dzielnice kontrolowane przez wspomnianych underlordów. Kolejne rejony – wraz z przypisanymi im nagro-

dami – odkrywamy, zaliczając questy polegające zwykle na tym, by wybrany bohater był w grze, ale również stacząc potyczki z AI na zasadach przyspieszonego nokautu. Te ostatnie zresztą – na równi z „zagadkami” – to znakomita okazja do przeciwiczenia niektórych sojuszów w praniu i przekonania się bez konieczności rozgrywania długich meczów z botami co kontruje co. Miłe to i nadaje dodatkowy sens rozgrywce również tym, którzy stronią od intensywności gier rankingowych. Ja, swoją drogą, gdy zorientowałem się, że częściej wygrywam z Enno przy boku niż Anessix, bez żalu porzuciłem demonicę na rzecz zwinnego szczura...

Bilecik jest?

Ale żeby nie było aż tak miło, warto wiedzieć, że **niektóre nagrody, jeżeli nie ich większość, zarezerwowane są tylko dla tych, którzy wykupią przepustkę na sezon** (obecnie: pierwszy). Ta na szczęście kosztuje niecałe dwadzieścia złotych, co za kilkadziesiąt – a w porywach nawet kilkaset – godzin spędzonych w grze wydaje się niezłym interesem. Tyle że jeżeli nie sięgniemy do portfela, gra bardzo

Całkiem udana ewolucja młodego gatunku.

długo, dobitnie i potencjalnie irytująco będzie nam przypominać całą litanię niewykorzystanych możliwości.

Dota Underlords nie imponuje mi również, niestety, oprawą graficzną. Tu kłaniają się wybory podjęte podczas projektowania rozgrywki, a faktem pozostaje to, że uwagi na kwadratową budowę planszy, niewielkie modele jednostek i liczbę efektów specjalnych **podczas potyczek całość potrafi być wyjątkowo nieprzejrzysta**. Bohaterowie zaślaniają się nawzajem, ulty odpalane są często bez większej fanfary odróżniającej je od innych zasypujących ekran zdarzeń i bywa trudno się w tym wszystkim połapać. Tym bardziej, że wśród bohaterów znajdziemy sporo takich, którzy w zasadzie niewiele się od siebie różnią pod względem umiejętności – ulty Przemiennika, Ducha Burzy i Tkacza polegają na tym samym: błyskawicznym przemieszczeniu się gdzie indziej i zadaniu obrażeń wrogom na swojej drodze. Tu TFT, zwłaszcza z nowym, trzecim już zestawem jednostek, ma zdecydowaną przewagę, dając mi zagwozdkę względem tego, komu poświęcać swój czas. No, ale wolę takie rozterki od innych.

[CDAI]

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8

WIDEO 7

AUDIO 7

+

 dobre zmiany w gatunku

+

 szybkie tempo gry

+

 jeszcze szybsze w nokaucie

+

 meta-gra o miasto

-

 okazjonalna nieprzejrzystość

-

 nieco nachalna przepustka sezonowa

PEGI



► PRODUCENT: LOUIS RIGAUD

► CENA: 65 ZŁ

► WERSJA PL: BRAK

► MULTI: BRAK

► PC: WIN 7/8/10 64-BIT, CPU INTEL
CORE 2 DUO, 2 GB RAM, INTEL HD
GRAPHICS 5500

KARCJANKA • TAKTYCZNA • ROGUELIKE • ZDROWIE PSYCHICZNE

iris AND THE GIANT

■ Siecie wewnętrzne demony: 9kier

Nie wszystkie taktyczne karcianki muszą, w przeciwieństwie do *Slay the Spire*, wystarczyć na dziesiątki godzin. *Iris and the Giant* to przeprawa znacznie krótsza, ale naprawdę intrygująca.

Ścieżki umysłu

W chwili, gdy to piszę, mój licznik odblokowanej zawartości w grze pokazuje 83%. Na pewno istnieją jeszcze karty, których nie widziałam – najlepsze da się zdobyć wyłącznie poprzez kradzież, a nie przy każdym mocnym demonie miałam taką okazję – oraz wyzwania do wykonania dla wymyślonych przyjaciół. Jednak najbardziej interesują mnie tajemnicze „ścieżki umysłu”, przy których w oknie z progresem widnieje tajemnicze TODO („to do”?). Pojęcia nie mam, jak je odblokować, więc jeśli wiesz, zdradź mi koniecznie!

Z reguły nie przechodzę gier fabularnych kilkakrotnie, lecz produkcję Louisa Rigauda ukończyłam już trzy razy i nadal ciągnie mnie do tego, by ponownie pomóc tytułowej Iris zmierzyć się z wewnętrznymi demonami. Niedługa historia rozpoczyna się, gdy dziewczyna odczuwa niepokój związany z zajęciami na basenie, ale z czasem okazuje się, że korzeni jej złego samopoczucia należy szukać głębiej.

Co zostawisz na zawsze?

Oponenci reprezentują przeciwności, jaką każdego dnia napotyka Iris w drodze do zdrowia i szczęścia, a taktyczne potyczki jej wewnętrzną walkę. Część wrogów – składający się z trzech psów Cerber, odznaczający się Hydrą, harpie, cyklopi czy krabopodobne minotaury – inspirowana jest grecką mitologią, a ich szeregi zasila nie są także przez kocich łuczników, szkielety czy myszy. **Rozgrywka polega**

na nieustannej podróży w prawo i wyrzucaniu hord demonów w turach, połączonym z rozwojem Iris.

Rzeź jest, przyznać muszę, naprawdę przyjemna – dziewczyna ma do dyspozycji **różne rodzaje broni i zaklęcia**, którymi wpływać może na dziewięć pól

czy prowadzące do wyjścia schody. (Oczywiście oponenci nie pozostają jej dłużni, choć, bądźmy szczerzy, nie mają szans z Iris). **Zagrane karty zaklęć, ataków i akcji przepadają bezpowrotnie, choć talię da się uzupełniać**, otwierając wspomniane szkatułki i przeznaczając na to zdobywane po drodze klejnoty

Taktyczny roguelike o walce z wewnętrznymi demonami.

przed sobą. A to ukradnie wrogie karty sierpem, a to wykona serię cięć mieczem czy obszarowy zamach toporem, a to pokona uzbrojonego po zęby demona małym sztyletem przebijającym pancerz albo ustrzeli niewygodnego nietoperza z drugiego rzędu celnie posłaną strzałą. Innym razem zdejmie tarczę ze wszystkich widocznych przeciwników za pomocą wodnego czaru i ogłuszy walczących na dystans, podpali trzech oponentów naraz, zmieni kogoś w kamień i kopnie, rzuci bombę, a w kluczowym momencie przyciągnie za pomocą bata odległą skrzynkę

– istnieje także inny sposób, by powracały do torby, do którego jeszcze wrócę.

Dom dla zmyślonych przyjaciół Iris

Na normalnym poziomie trudności ukończenie całej kampanii naprawdę nie stanowi już dla mnie wyzwania, ale to efekt po pierwsze zaznajomienia się z mechanizmami, a po drugie odblokowanych po drodze ułatwień. Choć bowiem sedno zabawy **stanowi taktyczna siekanina na proceduralnie generowanych mapach**, nie byłaby tak przyjemna bez krótko- i długofalowego rozwoju bohaterki.

O skrzynkach i brylantach, które pozwalają wybrać z puli karty i dodać je do talii, już pisałam. **W trakcie rozgrywki, przy kon-**



► Duże ilości naraz psów.



kretnych progach „fragów”, rozwija się także osobowość Iris – przykładowo trick sprawia, że co ileś kart (w zależności od poziomu talentu) jedna z nich wraca do torby zamiast przepaść, dzięki optymizmowi klejnoty przywracają wolę (tutejsze hapeki), a nerve daje dodatkowe gwiazdki za zabicie demona. Te największe, choćby Cerber, Hydra, gigantyczny łucznik czy szkielety zachęcające swoich kompanów do podwójnych ataków, zostawiają po sobie dodatkową zdolność magiczną, dzięki czemu – żeby wymienić tylko kilka opcji – strzala może się rozdzielić, a nawet roztroić, pejcz zacznie wykradać karty, a sztyletami da się rzucić w przeciwników z drugiej linii. Oczywiście wszystkie powyższe umiejętności pasywnie przepadają wraz z permanentną śmiercią bohaterki, choć i tu gra nie pozostawia gracza z niczym.

Przed wszystkim podejścia są punktowane i odblokowują rozmaite elementy dające się wykorzystać w dalszej zabawie, jak choćby podarunki, czyli losowe pakiety kart, które pojawiają się w następnym

„runie”. Najbardziej, przynajmniej, interesował mnie jednak **długofalowy rozwój Iris – wspomnienia oraz wymyśleni przyjaciele**. Pierwsze to odblokowane w czasie eksploracji mapy cząstki fabuły, króciutkie cutscenki. Każda z nich pozwala przed kolejnym podejściem wybrać jakiegoś perka, dzięki czemu obecnie mam ich już kilkanaście – w tym ulepszone skrzynki, leczenie między mapami czy możliwość zabrania w drogę dodatkowego wymyślnego przyjaciela. Ci z kolei mogą nie tylko ułatwić, ale także utrudnić zabawę, zwłaszcza jeśli ciągnie cię w grach do ich maksowania. Po pierwsze aby móc zabrać stworka na wyprawę, należy wcześniej wykonać związane z nim zadanie – np. zobaczyć wszystkie karty w grze czy dostać się na któreś piętro bez korzystania z magii, rozwijania osobowości czy pomocy wymyślnego przyjaciela. Po drugie tylko niektórzy modyfikują rozgrywkę w sposób wyłącznie pozytywny (np. dając ogłuszający kamień za zniszczoną skałę) – może się okazać, że z wybranym kompanem wprawdzie miecze i topory dzia-

łają na dwa rzędy, a nie tylko pierwszą linię, ale minotaury częściej skaczą i atakują z zaskoczenia.

Nie tylko COVID-19

Przyznam, że zaskoczyło mnie to, iż **finale Iris and the Giant bliżej było do sekwencji logicznej niż do taktycznej rzezi**. Z drugiej strony zakończenie bardzo harmonizowało z atmosferą wstawek fabularnych, podobnie zresztą jak oprawa, stanowiąca audiowizualną ucztę. Stylowa grafika gry stoi w dziwnym rozroku gdzieś pomiędzy Gris i Dicey Dungeons (z odrobiną losowych dziecięcych bazgrołów), melancholia ścieżki dźwiękowej jest dobrze wyważona. **Jeżeli dzieło Rigauda nie jest najlepszą taktyczną karcianką, jaką miałam przyjemność ogrywać w tym roku(*) – choć sądzę, że jest – to na pewno jest przynajmniej najładniejszą**. I nawet jeśli przedstawiona historia okazuje się ostatecznie pozbawiona głębi, cieszy mnie to, że o zdrowiu psychicznym mówi się w mediach coraz częściej i w sposób coraz bardziej otwarty. [CDA]

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 8

WIDEO 8

AUDIO 8

- angażująca rzeź
- proceduralnie generowane mapy
- cudowna oprawa audiowizualna
- zróżnicowanie kart i buildów
- wyzwania wymyślonych przyjaciół

- pozbawiona głębi historia
- krótka rozgrywka
- zbyt łatwy „normal”

(*) Mowa oczywiście o tych, które zadebiutowały w 2020.



▶ PEGI ▶ PRODUCENT: THE BROTHERHOOD

▶ CENA: 70 ZŁ (STEAM)

▶ WERSJA PL: NIE MA

▶ MULTI: NIE

▶ GRALIŚMY NA: PC

▶ PC: WINDOWS 7, INTEL CORE I3

2,50 GHZ / AMD PHENOM II X3, 4 GB RAM,

GRAFIKA KOMPATYBILNA Z DX 11

SPALONA SŁOŃCEM • POSTAPOKALIPTYCZNA • PRZYGODOWA

BEAUTIFUL DESOLATION

■ Proponuje fajkę nabitą aromatycznym ziołem: **Joanna Pamięta-Borkowska**

Ze wszystkich stron zalewają mnie cyberpunkowe wariacje na temat walk korporacji lub kolejna iteracja epidemii zombie. Czy to w filmach, czy grach, czy książkach – mam wrażenie, że jeśli poznam jedną taką historię, to tak jakbym poznała je wszystkie.

I oto nadchodzi przygodówka Beautiful Desolation, które jest jak świeży powiew. Wprawdzie wieje od pustyni i niesie ze sobą mało przyjemny swąd spalenizny i zepsucia, ale to nowość. **To mieszanka Fallouta, Enslaved i Mad Maxa z domieszką Sanitarium**, przy czym żaden z tych tytułów nie dominuje. Chcę, by w tym uniwersum powstała dobra powieść.

Na razie pozostaje mi historia człowieka, który na skutek wypadku znalazł się w świecie zniszczonym przez tajemniczy kataklizm. Przy boku wiernych towarzyszy zwiedził sporą część ładu zwanego niegdyś

Jest to świat niebezpieczny i urokliwy jak egzotyczny owad.

Afrykę Południową. Nawiązał kontakt z lokalną społecznością, odkrył miejscowe sekrety i tajemnicze artefakty. Przeżył fantastyczną przygodę, wartą zapamiętania.

Magia, która przyszła znikąd

Zwał się Mark Leslie i był mężczyzną w kwiecie wieku, o duchu silnym, ale podłamanym wielką tragedią. Wydarzyła się ona w czasie, gdy jego świat w ciągu jednej nocy odmienił się za sprawą artefaktu bogów. Swym pojawieniem się monolit sprowadził na świat katastrofy. Liczni ludzie stracili tej nocy życie, a wśród nich – żona Marka.

Artefakt popchnął ludzkość na tory, które prowadziły w stronę wielkiej niewiadomej. Obca technologia podobna była magii, bo jej działania nikt nie był pewien. Wszystko to jednak mało bohatera obchodziło. Spragniony zemsty, postanowił przedostać się do monolitu. Tam, w płataninie dziwnej machinerii, uruchomił magiczne

wrota, które przeniosły go w odległe miejsce. Jak się miał przekonać, był to świat odległej przyszłości...

Obłąkany śmiech mechanicznego psa

Stare przestrzenie w nowej, upiornej aranżacji pełne są dźwięków, których w swoim stecniczonym świecie nie słyszał zbyt często. Bzyczenie much. Chrzęst chitynowych pancerzy miazdżonych podeszwami butów. Zgrzyt ocierających się o siebie metalowych części półdzikich maszyn.

Z rzadka tylko trel ptaka, częściej dźwięk przypominający wyładowania elektryczne lub zmianę częstotliwości. **Beautiful Desolation otacza gracz dźwiękami jak grubym kocem** – szczerze odgradzając od rzeczywistości i umożliwiając zatopienie się w tym oryginalnym uniwersum. Moje pierwsze skojarzenie brzmiało: *Enslaved: Odyssey to the West*.

Z czasem Mark zdobywa latający wózek, dzięki któremu może w pełni odkryć urok tej zniszczonej krainy. **Beautiful Desolation jest jedną z najładniejszych gier prezentujących świat w rzucie izometrycznym, jakie ukaza-**

ły się w ostatnim czasie. Tam, gdzie zachowały się pozostałości cywilizacji, Afryka jest ceglasto żółta, zgniło zielona, brunatna i przerdzewiała. Natomiast w miejscach zapomnianych przez istoty inteligentne wyjątkowo bujnie rozwinęła się przyroda. Ta zawsze znajdzie sobie miejsce, w którym mogłaby odżyć i rozkwitnąć na nowo – nieraz przyjmując dość zaskakującą postać. Na przykład, jeśli zmuszona jest do kooperacji z teraformującą okolicę SI, potrafi wykształcić populację inteligentnych grzybów. W innym miejscu Mark napotyka żyjący pociąg, jakimś cudem przechowujący jaźń biednego studenta z XXI wieku. Wciąż żywa technologia przyjęła nową postać, jednocząc się z magią i stając się obiektem kultu.

Obcy w świecie obcych

Jak w każdej szanującej się przygodówce poza eksploracją najważniejsze są dialogi, które pchają fabułę naprzód. A te prowadzimy z istotami tak niezwykłymi, że twórcy Sanitarium mogliby przybić z *The Brotherhood* piątkę. Napotkamy tutaj zdziczałe droidy, wspomniane humanoidy opanowane przez symbionty, szkielety ożywiane ponurą technologią, a także mówiące grzyby czy scyborgizowane mutanty. W jednym miejscu Mark próbuje dogadać się z plemieniem ludzi





będących nosicielami inteligentnych pasożytów, dowodzonych przez potwora z gigantycznej próbówki. I jakby tej różnorodności było mało, istoty te żyją w społecznościach, które wykształciły własną kulturę i rytuały. Szczególnie zafascynowały mnie wierzenia oparte na religii prymitywnych plemion zamieszkujących te tereny za czasów hegemonii homo sapiens. Mnogość zasad rządzących tymi grupami jest nieco przytłaczająca, ale na tym w dużej mierze opiera się rozgrywka – na dogadywaniu się z miejscowymi pomimo różnic kulturowych.

Co ważne, wszystkie dialogi w Beautiful Desolation są zdubbingowane. Rozmowy odbywają się na oddzielnym ekranie do złudzenia przypominającym pierwsze Fallouty, jeszcze spod znaku

Black Isle Studios. Postacie mówią ładnym angielskim, ze wrzuceniami tu i ówdzie wstawkami z afrikaans.

Świat Beautiful Desolation jest urokliwy i niebezpieczny jak egzotyczny owad, który usiądzie ci na dłoni i wypuści jad paraliżujący nerwy. Jego piękno jest hipnotyzujące. W pewnym momencie towarzysz Marka sugeruje, by zostać w tym miejscu i spróbować ułożyć sobie życie, ale Mark nie jest przekonany do tego pomysłu. Wciąż szuka drogi powrotu do swoich czasów. Bardzo mu się dziwię, bo ja bym tu chętnie została.

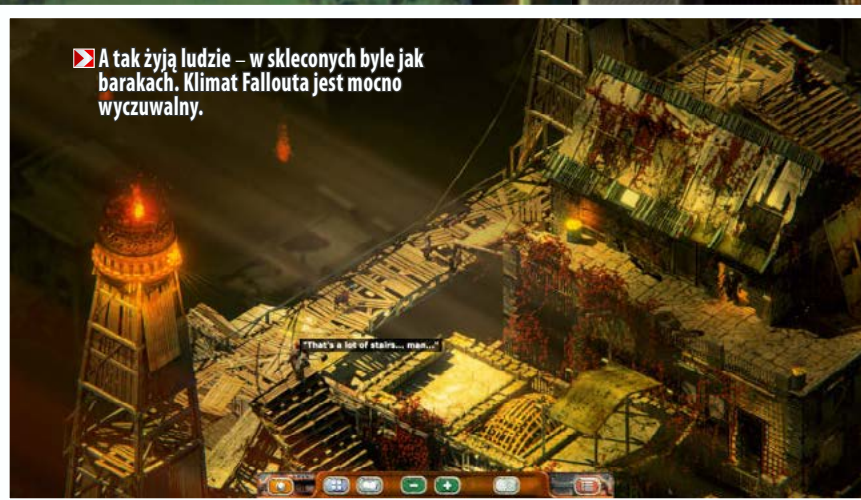
Wszystko pięknie, tylko że...

...gra to nie tylko wiarygodna kreacja świata. Pora zatem wkroczyć z mniej przyjemnymi uwagami. Otóż, **od strony mechaniki i zagadek nie jest najlepiej**. Większość wspomnianego przeze mnie piękna pełni zaledwie funkcję dekoracji. W lokacjach niestety nie ma wiele do roboty, nasza aktywność najczęściej sprowadza się do znalezienia kilku przedmiotów lub rozmowie z NPC. Prawie nie uświadczymy zagadek korzystających z otoczenia, z rzadka manipulujemy zawartością ekwipunku. Pod tym względem Sanitarium czy Phantasmagoria były o wiele bogatsze.

Żaluję doprawdy, że Mark nie prowadzi dziennika, który ułatwiłby mu badanie lądu, a mi orientację w misjach. Jeśli odstawię grę na jakiś czas i wrócę np. po paru tygodniach, czeka mnie godzina czytania dialogów zapisanych w archiwum. Inaczej nie ma szans, bym pamiętała, co powinnam zrobić i na jakim etapie danego zadania jestem. Nie oczekuję znaczników, które wskażą mi, gdzie mam lecieć, ale biada tym, którzy nie mają dobrej pamięci przestrzennej. Nigdzie nie ma spisu postaci ani odpowiedzi co do miejsca ich lokalizacji.

Świat Beautiful Desolation wygląda i brzmi wspaniale, ale rozgrywka sprowadza się do standardowych prakurierskich – zdobądź jakiś przedmiot i zawieź go komuś,

by w zamian otrzymać informację o tym, kto jest w posiadaniu innego przedmiotu. I tak w kółko. Trochę to za mało, by uznać grę za znakomitą. [CDA]



OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 7

WIDEO 9

AUDIO 8

+ bardzo sugestywne udźwiękowienie

+ oryginalne uniwersum stanowiące mieszaninę Fallouta, Enslaved i Mad Maxa

+ świetne graficzne przedstawienie świata

- brak dziennika z listą zadań

- miejscami utrudnione sterowanie

- nieciekawe zagadki

PEGI



PRODUCENT: PORTAPLAY

CENA: 90 ZŁ

WERSJA PL: NAPISY

MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC

PC: WIN 7/8/10 64-BIT, INTEL CORE I5-5700
3,4 GHZ, 8 GB RAM, GEFORCE GT 750M

TAKTYCZNA • II WOJNA

BROKEN LINES



Jest pod wrażeniem: **Mac Abra**

W podsumowaniu 2019 narzekałem, że życie fana taktycznych turówek nie jest w XXI wieku usłane różami. I nie wiem kto wysłuchał moich narzekania, ale od tej pory praktycznie co miesiąc jesteśmy raczeni kolejną, dobrą grą z tego gatunku: Phoenix Point, Corruption 2029, a teraz to.

Wyobraźcie sobie coś, co graficznie przypomina z grubsza Commandos (plus niekiedy grafika 3D pożyczona prosto z 1995...), klimatyczną depresyjnością kojarzy się Darkest Dungeon, ogólnymi zasadami zaś z grubsza X-Com, a sposobem rozgrywki Frozen Synapse. (Starym zgredom podrzucę jeszcze The Clue). A do tego osadzono ją w realiach II wojny światowej i podlano „rogalikowym” sosem. I to wszystko razem całkiem sprawnie działa.

Ale uwaga – wszystkie te wymienione podobieństwa trzeba tu tak traktować „z grubsza”, wyłącznie z realiami drugiej wojny światowej, bo te są tu dość alternatywne. Ale nie z powodu niedbalstwa twórców. To ich świadomy zamysł, by wrzucić nas w grę, gdzie wprowadzić technologiczne i geopolityczne realia są takie, które znamy z historii – dowodzimy aliantami, wrogowie mają schmeissery itd. Ale jakby się temu przyjrzeć bliżej, coś zaczyna się nie zgadzać. Co robią Anglicy na froncie wschodnim? Dlaczego

go ich przeciwnicy mają zupełnie inne mundury i hełmy niż używane przez Wehrmacht, twarze chronią za przeciwgazowymi maskami i mówią językiem zupełnie niepodobnym do niemieckiego? Co tu się wyprawia?

8 sekund akcji

No dobra, nie da rady, trzeba zacząć od samego początku. **To taktyczna gra akcji z elementami RPG i roguelike osadzona w alternatywnej wersji II wojny światowej.** Akcja dzieje się w czasie rzeczywistym oraz turach (walka), przy czym wtedy nasze i wrogie jednostki poruszają się w tym samym czasie, a dokładniej w ośmiosekundowych fazach. Przed nimi planujemy ruch i akcje każdego z naszych żołnierzy. Potem naciskamy przycisk „play”... i przez osiem sekund pozostaje nam tylko rola biernych obserwatorów.

Synchroniczne tury to nie jest w tym gatunku żadna nowość (kto pamięta choćby Combat Mission z roku 2000?), ale ostatnio jakby nieco zapomniana.

A szkoda, bo taka forma rozgrywki rodzi całkiem ciekawe wyzwania dla gracza. Choćby z tego powodu, że jak najbardziej **istnieje tu ogień bratobójczy**. Więc planując posunięcia (a nie ma możliwości ustalania priorytetów ruchu), trzeba uwzględniać nie tylko to, że możemy dostać kulę w plecy od swoich, ale i stanąć w miejscu, gdzie wcześniej sami kazaliśmy rzucić granat. Coś na ten temat wiem... Dlatego radzę wam zacząć od samouczka, żeby potem nie bolało. (Warto zresztą choćby dla sierżanta, który nas szkoli. Powiedzmy ogólnie, że dyplomatą to on nie jest).

Fabula

Przyznam, że się w nią wciągnąłem – oto 40-osobowy oddział komandosów leci w 1944 gdzieś poza linie wroga w Europie Wschodniej, z tajemniczą (bo znaną tylko dowódcy) misją. Potem dochodzi do dziwnej katastrofy, z której ocalała tylko drobna część żołnierzy. Najpierw musimy odnaleźć wszystkich ocalałych, a potem... Wiadomo, trzeba przetrwać, ale skoro wrogowie nie przypominają w niczym standardowych nazistów, a sama katastrofa samolotu też budzi pewne podejrzenia... Będzie się działo – **przez jakieś 7-10 godzin**. Co, że nie za długa jest? Owszem, ale drzewiasta struktura misji daje elastyczność w tworzeniu własnej

Nie za piękne, jeszcze nieco niedopracowane, ale jakże grywalne.



▣ Duży zoom pokazuje niejaką toporność grafiki... ale naprawdę nie ma to tutaj specjalnego znaczenia, bo grywalność wszystko wynagradza.



▣ Sympatyczną cechą tej gry jest także to, że zwykle to my mamy przewagę liczebną... albo przynajmniej tak to na początku wygląda.

linii fabularnej. Stad w efekcie **istnieje aż pięć możliwych zakończeń** i kusi człowieka, by poznać alternatywy, bo to które sam ujrzalem, budzi więcej pytań, niż daje odpowiedzi.

Żołnierze

Nasz oddział wyekwipowany jest w trzy rodzaje broni: pistolety maszynowe, karabiny i strzelby. (Potem dochodzi broń ciężka, w tym np. panzerschreck albo granatnik). Z karabinów można eliminować wroga z większej odległości, a do tego daje się z nich starannie celować, co skutkuje niezbyt szybkim, ale bardzo destrukcyjnym ostrzałem. Pistolet maszynowy ma krótszy zasięg i gorszą celność, ale za jego pomocą przyduszamy nieprzyjaciela deszczem ołowiu, dzięki czemu gość z shotgunem może bezpiecznie(j) podejść na bliski dystans i skosztować z mocy obalającej śrutówki. Żołnierz może mieć tylko jedną broń.

W ekwipunku mieszczą się jeszcze dwa dodatkowe przedmioty (główny i pomocniczy). Ma też trzy sloty na zdolności, które przypisujemy mu sami (dostajemy je do puli za postępy w grze) i trzy na atuty, które przyznaje sama gra w reakcji na zdarzenia fabularne, które zaliczamy. Do tego są dwa paski – zdrowia i opanowania (morale). To ostatnie jest o tyle istotne, że jego zapalenie powoduje chwilowy atak paniki (postać nie reaguje na rozkazy i na ślepo gna ku najbliższej osłonie).

Walka

Choć w grze dysponujemy ośmioma ludźmi, na misję bierzemy nie więcej niż pięciu (górny limit ustala gra). W momencie dostrzeżenia wroga następuje stopklatka, dzięki czemu możemy spokojnie zmienić wcześniejsze rozkazy. Wyznaczamy ruch każdej postaci (linia ciągła markera pokaże zasięg ruchu



▣ Lepszy zasięg karabinu + osłona = wróg nie ma szans.

w ciągu najbliższych 8 sekund), wydajemy rozkazy dodatkowe (np. rzutu granatem, czy otwarcia ognia zaporowego albo mierzonego strzału). Celując do nieprzyjaciela, widzimy procentową szansę na jego trafienie oraz jaka jest szansa, że oberwiemy od niego (z uwzględnieniem osłon, rodzaju broni, odległości, posiadanych zdolności, morale itd.). Żołnierze sami strzelają do najbliższego będącego w ich zasięgu Niemca, jeśli nie wydano im konkretniejszych rozkazów (ale możemy samodzielnie wyznaczyć im cele, a czasem nawet wskazać priorytetowego wroga, którego trzeba wyeliminować w pierwszej kolejności – tzn. jeśli jakiś twój żołnierz ma taką zdolność). Przeladowywanie broni jest automatyczne, ale zabiera te parę sekund w czasie tury.

Osłony są możliwe do zniszczenia (te lżejsze, jak drzwi czy płotek, bo kamiennego murka czy skałynic nie ruszy), a doś **kluczowym elementem walki jest zdobycie przewagi wysokości** (pozdro-

wienia dla Anakina S.). Stojąc wyżej niż wróg, dostaje się bonusu do celności. **Drugi istotny element to oflankowanie wroga, połączone z przyduszeniem go ogniem zaporowym**, co ma negatywny wpływ na jego morale tudzież ogranicza szybkostrzelność i celność ostrzeliwanych. Zbliżenie się do wroga na najmniejszy dystans anuluje też jego bonusu za osłonę.

Drużyna Braci (i Sióstr)

W przerwach pomiędzy misjami możemy nie tylko ekwipować i rozwijać swoich żołnierzy, przypisując im rozmaite bonusy, ale też poczytać ich biografie i charakterystyki. Ma to znaczenie, bo umożliwia optymalne zaplanowanie ekipy – np. ktoś ma skłonność do brawury i frontalnych ataków z dzikim wrzaskiem, inny preferuje podkradanie się, więc ich jednoczesna obecność na polu walki rodzi problemy. Dochodzi też do rozmaitych interakcji pomiędzy żołnierzami, w efekcie czego rośnie ich wzajemna sympatia albo antypatia. Czasem mamy na to wpływ



(dokonując jakiegoś wyboru – np. wskazując kto ma rację w sporze), czasem zaś jesteśmy tylko biernymi świadkami ich rozmów. Możemy też wysłuchać ich rad, sugestii itd. Jest to o tyle ważne, że jeśli żołnierze lubią swego dowódcę to pójdą za nim w ogień. A jeśli nie... cóż, może się to nawet zakończyć dezercją.

Tamże możemy podjąć decyzje dotyczące kolejnej misji. A że jest ich zwykle więcej niż jedna do wyboru (zwykle dwie, a góra trzy), warto wysłuchać uwag żołnierzy, odnośnie tego, co powinniśmy ich zdaniem teraz zrobić. Możemy też zaryzykować „zdarzenie losowe”, co oznacza jakąś przygodę, która spotyka niektórych z naszych ludzi (wszystkow w formie komiksowych dymków), co owocuje zwykle zmianami ich nastawienia, a czasem

źródło zaopatrzenia, bo z niejasnych powodów nie da się podnosić broni i ekwipunku przeciwnika. (Czasem jeszcze znajdujemy w porzucanych na plan-szach skrzyniach nieco zarcia). Wybór ma spory, owszem, ale uznaję tylko sprzedaż, a za zapłatę przyjmuje... złom, który dostajemy za zaliczanie misji. (No co, nie ja to wymyśliłem). Tzn. nie odkupi od was niczego, co już macie albo wcześniej kupiliście, możecie to tylko wywalić. A poza bronią i ekwipunkiem sprzedaje też zaopatrzenie, bo tutaj jeść trzeba – żołnierz głodny to żołnierz zły (a raczej zły żołnierz).

Technikalia

Oprawę trudno jednoznacznie ocenić. Komiksowe wstawki są bardzo fajne, rysowane specyficzną, ale bardzo mi

mi się z Darkest Dungeon. Szkoda, że to ciągle ten sam temat, co na dłuższą metę robi się irytujące. Dubbing jest niezły, acz w stylu netfliksowego wiedzmina – tzn. poza cutsценkami, gdzie słychać narratorkę, cała reszta lektorskich odzywek to tylko chrząknięcia i hymknięcia. (Tak, każdy żołnierz chrząka głosem innego lektora/lektorki!). Ja rozumiem – budżet, indyk, nieduże studio, te sprawy, ale choćby po parę linii na daną postać by go przecież za mocno nie nadszarpnęło?

Gra zdaje się dobrze zoptymalizowana, tzn. u mnie nie było żadnych problemów związanych z wydajnością. Można sobie nie tylko ustawić kilka różnych poziomów trudności, ale i samodzielnie zmodyfikować reakcje AI w menu, co doceniam. Polonizacja (napisy) jest w porząd-

ku, może tylko niektóre z cech i atutów nie najlepiej nazwano. Np. „słabe nerwy” oznaczają, że żołnierz, będąc pod ogniem zaporowym, rusza się szybciej i szybciej strzela. To przecież bonus, a nazwa sugeruje raczej, że to negatywna cecha.

Lekki ból zupy...

Nie widzę w grze wielkich wad, ale są rozmaite niedoróbki. Np. wędrując po planszy bez kontaktu z wrogiem, nadal poruszamy się w ośmiosekundowych interwałach, co jest bez sensu. Co gorsza, nie możemy wtedy sterować całym oddziałem. Nie, musimy każdego z żołnierzy przesuwac osobno, co jest męczące. Brakuje mi też opcji blokującej automatyczny ostrzał wroga będącego w zasięgu, bo bardzo utrudnia to życie, gdy chcesz ominąć wroga albo podkraść się jak najbliżej. (Acz można to ominąć, kończąc fazę ruchu przykucnięciem, zktorego nie da się strzelać).

Alternatywna druga wojna światowa rozgrywana w synchronicznych turach.

zdobyciem interesującego przedmiotu. No i można udać się do handlarza.

Ów nazywa się Izkor i wygląda jak Tewje Mleczarz ze „Skrzypka na dachu”, gdyby ten pił przez pięć lat bez przerwy, a mówi z karykaturalnym wręcz rosyjskim akcentem. Jego obecność jest troszkę ukłonem w stronę fanów roguelike'ów i erpegów, bo fabularnie sensu większego nie ma. Niemniej to wasze główne

pasującą kreską. (Podobało mi się też komiksowe outro, choć stworzone w innym stylu niż owe cutsценki). Plansze, ręcznie tworzone, wyglądają ładnie, acz nieco oldskulowo, bo ich styl grafiki kojarzy się – ale w dobry sposób – z leciwymi Commandosami. Podobnie jak animacje ruchu i modele postaci. Za to przeszkadza mi grafika 3D w scenach „przyogniskowych”. Powiem tak – w 1995 byłbym pod jej wrażeniem.

Może niedużym, ale zawsze. Dlaczego nie użyto tu znacznie lepszej komiksowej 2D, którą można by choćby symbolicznie animować?

Muzyka wnosí fajny, smętny klimat jako żywo kojarzący



Portaplay

To duńskie (choć w składzie jest też Litwin, Hinuds i Rosjanie) niezależne studio specjalizujące się głównie w grach mobilnych (ich Panzer Geek na Windows Phone pobrało 500 000 graczy) oraz w programach użytkowych typu „wirtualne akwarium”. Na PC i konsole stacjonarne stworzyło dotąd tylko jedną grę (Tales from the Void) z 2016, która przeszła bez większego echa (tylko jedna recenzja na Metakrytyku i 65%). Co uważam za krzywdzące, bo to dość ciekawy miks RTS-a z aktywną pauzą, przygodówki w realiach s-f (bardzo fajny scenariusz!) i tycoon.



Ekran „rozwoju” żołnierza.

Wood
Biografia



► Radzę zaliczyć samouczek przed rozgrywką – jest niedługi, dobrze zrobiony i naprawdę pomaga w ogarnięciu mechaniki gry.



Nieco szwankuje balans broni – np. pojawiająca się po jakimś czasie snajperka jest moim zdaniem zdecydowanie za słaba, tzn. nie daje jakiegoś widocznego bonusu za strzał z dystansu w porównaniu z np. Garandem, a jej siła rażenia jest zbyt niska, bo praktycznie nie ma szansy, by zdjąć wroga jednym trafieniem. Za to pistolet maszynowy ma chyba zbyt duże możliwości, i w pojedynku ogniowym schmeissera ze sturmgewehrem ma przewagę celności, czego nawet nie próbuję pojąć. Przydałaby się też większy wpływ gracza na to, co dzieje się przy ognisku, bo zbyt często czułem się widzem obserwowującym spektakl, a nie dowódcą tych ludzi, mającym realny wpływ na ich los. Do

tego **niektóre elementy „rogalikowe” w tej grze budzą moje mieszane uczucia**. Permadeath jest OK – masz ośmiu ludzi i więcej nie będzie, a co najwyżej mniej, bo na miejsce zabitego nikogo nie zwerbujesz. To jest w porządku, bo w efekcie człowiek bardzo troszczy się o każdego żołnierza i oplakuje jego utratę (szczególnie, że scenarzystom udało się stworzyć całkiem niezłe osobowości żołnierzy, z którymi się żyjemy).

Tak samo akceptuję, że nie ma save'ów w obrębie misji (a tylko skąpo rozmieszczone checkpointy), co boli gdy z różnych powodów musisz przerwać grę. Przeżyję nawet, że kolejny sekwencja nadpisuje poprzedni, choć za tym akurat nie przepadam. Ale gdy okazało się, że **każdy restart misji jest karany pogarszaniem parametrów oddziału**, to już się nieco zirykowałem. (Ot, zdarzyło mi się raz, na samym początku, że omyłkowo wyznaczyłem tylko trzech ludzi, choć mogłem czterech, a do tego jeszcze

jeden dostał granaty dymne zamiast zaczepnych. I co teraz? Albo dysponuję sporo mniejszą siłą ognia, albo pójdę do walki pełnym oddziałem, ale ukaranym bonusem do odporności na stres...). Szkoda, że nie można tego „rogalikowego” elementu Broken Lines samodzielnie definiować z poziomu menu, tak jak reakcje i poziom AI.

...ale i tak smakuje!

Przy wszystkich swoich niedoróbkach ta gra **oferuje potężną dawkę grywalności**. Nie wiem co w niej jest, ale naprawdę wciąga. Przyznam, że wszystkich taktycznych turówek jakie wymieniłem na początku, w tę grało mi się najprzyjemniej. (Choć też niewątpliwie jest z nich najbrzydsza). Jeśli grywalność jest dla was najważniejsza – będziecie się tu doskonale bawić. **[GDA]**

PS W finalnej misji z tamą miejcie na stanie bazookę, czy granatnik. Albo chociaż kilka granatów zaczepnych. To oszczędzi wam sporo nerwów...

OCENA

8

GRYwalność

9

WIDEO

6

AUDIO

7

- grywalność
- klimat
- definiowalna AI
- wciągająca fabuła
- skutecznie zachęca do wielokrotnego przejścia...

- oprawa mocno budżetowa
- pewne problemy z balansem broni
- parę niedoróbek
- lekka przesada z elementami roguelike'u

PEGI



PRODUCENT: PAPER CULT

CENA: 70 ZŁ (PC), 63 ZŁ (PS4), 64 ZŁ (NS)

WERSJA PL: BRAK

MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC

PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5

2,8 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 660

ZRĘCZNOŚCIOWA • HOTLINE WILD WEST

BLOODROOTS

Testował cierpliwość sąsiadów: **Eugeniusz Siekiera**

Zdrowo przesadzona, ale karykaturalna przemoc, dobrze utrzymane tempo rozgrywki, a także banalna oprawa i niebanalny poziom trudności, czyli krótka historia o tym, jak Kill Bill spotkał Hotline Miami.

Zobrazu Tarantino bierze wiadra juchy, która malowniczo zdobi każdy zakamarek planszy, gdy już zrobimy, co do nas należy. Pożycza też motyw zemsty, bo niejaki Mr Wolf mści się na dawnych kamratkach po tym, gdy ci sprzedają mu kulkę i zostawiają na pastwę losu. Jakimś cudem nasz hardy bohater uchodzi spod ostrza kostuchy i wyrusza na vendettę. Nie dajcie się jednak zwieść fabularnej otoczce; **mimo okazjonalnych cutscenek i dość licznych dialogów historia jest raczej pretekstowa** i robi za niezłą przykrywkę dla radosnej demolki.

Źródło inspiracji

Bloodroots jeszcze hojniej czerpie z Hotline Miami. Jesteśmy na jedno uderzenie, podobnie jak wrogowie. Ci występujący chmarami, mamy jednak tę przewagę, że większość z nich z niczego tutaj nie strzela, gra nie wymaga więc aż tak bezbłędnej precyzji i zostawia niewielki margines

Oprócz refleksu przydaje się także mała zręczność, bo – zaraz po mordowaniu ludzi tuzinami – drugim ulubionym zajęciem bohatera są nadeludzkie akrobacje w dzikich okolicznościach przyrody. Wystrzeliwanie się z armaty, skoki nad przepaściami za pomocą wiosła czy lawirowanie na tocących się beczkach pośród ostrych kółców to tylko część atrakcji. Niezliczoną ilość razy zaliczyście przedwcześnie zejście nie dlatego, że dostaliście z liścia, ale po prostu postawiliście nogę pół metra za daleko. Sytuacji nie poprawia wysoko

Wszystko, co nieprzyspawane do podłogi, może posłużyć za broń.

błędu. Nie znaczy to jednak, że jest łatwa. **Jest pioruńsko trudna, momentami wręcz irytująca** (z tego miejsca przeproszam szanownych sąsiadów, to było silniejsze ode mnie!). Tyle dobrze, że przedwcześnie śmierć błyskawicznie stawia nas do pionu na starcie danej areny, nigdy nie zmuszając do powtarzania większego fragmentu. ZHM zerżnięto również nakrycia głowy zdobywane wraz z postętami, które podczas ponownego przechodzenia etapów skutkują różnymi bonusami.

zawieszona kamera, przez co w ogólnym zamieszaniu niezwykle łatwo wpaść lub wskoczyć nie tam, gdzie trzeba.

Świat jest twoją bronią

A dokładniej to, co w nim znajdziesz. Serio. Siekiera, piła czy młotek wydają się oczywistym wyborem, ale równie dobrze możesz komuś przywalić drabiną, a innego pomylić z królikiem i potraktować go marchewką. Jest tego sporo więcej – wiadra, lampy, snopki siana, fragmenty

ogrodzenia, skrzynki na narzędzia, a nawet dmuchane flamingi – **dosłownie wszystko, co nieprzyspawane do podłogi, może posłużyć za broń**. I to diablo skuteczną, bo praktycznie każdy gagatek zasilaący szeregi armatniego mięcha gryzie glebę już po jednym uderzeniu (tym, którzy chowają się za jakąś osłoną, trzeba poprawić), choć należy pamiętać, że większość fantów to przedmioty jednorazowego użytku.

Środowisko gry całkiem żywo reaguje na nasze destrukcyjne zapędy. Niemal wszystko można podnieść, ale wiele również da się rozwalić, a gdy zahaczysz o ognisko, zadasz dodatkowe obrażenia od ognia, paląc najbliższą okolicę na popiół. Całość podlano gęstym westernowym sosem i odmalowano w kreskówkowym, dość oścześniejszym stylu. Może nie będzie to hit na miarę przytaczanego HM, ale fanom podobnych produkcji można Bloodroots szczerze polecić. **[CDA]**



► Zbyt wysoko zawieszona kamera niepotrzebnie komplikuje sekwencje zręcznościowe bądź bitkę z większą liczbą przeciwników.



► Niektóre zabawki zadają obrażenia obszarowe, więc warto z nich korzystać w pierwszej kolejności.

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ

8

WIDEO

6

AUDIO

7

dynamiczna i wymagająca rozgrywka
mechanika walki – wszystko jest bronią
ciekawe starcia z bossami

zbyt częste zgony środowiskowe powodowane chaosem i pozycją kamery
poziom trudności bywa przesadzony, więc sąsiedzi już mnie chyba nie lubią

PEGI PRODUCENT: STUDIO SEUFZ

PC: W ZASADZIE DOWOLNY

CENA: 54 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PONURA • MEDYTACYJNA • PRZYGODOWA

THE LONGING

■ Siedzi i gapi się w ścianę: **Joanna Pamięta-Borkowska**

Moim powołaniem jest czekać.
Nic mi nie grozi, nie potrzebuję
jedzenia, nie muszę o nic dbać.
Jedyne, czego wymaga ode mnie
mój stwórca, to trwać.



▶ Ponurą egzystencję rozświetli nam
co najwyżej toksyczny grzybek.



Jestem tylko smutnym cieniem o wielkich żółtych oczach, to dzięki nim widzę w ciemności. Mieszkam pod ziemią, nie znam innego świata. Kamienny król powołał mnie do życia i dał jedno zadanie – mam go obudzić po 400 dniach. Do tego czasu mogę robić, co chcę. Zatem łązę po jaskiniach, odkrywam zakurzone komnaty kamiennego pałacu i czekam, aż kropla wydrąży skalę. Dosłownie. Potrzebuję miesiąca, aż jeziorko wypełni się na tyle, bym mogła dopłynąć na drugi brzeg. Ale do niektórych miejsc mogę wrócić już po paru dniach, na przykład do kompleksu wilgotnych jaskiń, w których rośnie mech. Wtedy mogę zebrać całe naręcza miękkich gąbek i zrobić z nich posłanie. W innym miejscu rosną grzyby, po których nawiedzają mnie dziwne sny o świecie na powierzchni.

Ale mogę też siedzieć i czekać. Całe 400 dni.

Miejsce, w którym sypia cień

Moja nora to jedyne przytulne miejsce, jakie znam. Korytarze są monotonne, dobija mnie powtarzalność wykutych w różowym kryształach kolumn. Jaskinie nie kryją w sobie tajemniczych wzorów ani opowieści o zaginionej cywilizacji, albo po prostu mój ograniczony umysł ich nie rozróżnia. W jednym miejscu jest mapa, w innym tajemnicza biblioteka, ale poza nimi wieje nudą. Kamień, skała, zimna ziemia, gdzieś tam skupisko kryształów, grzybków lub nieciekawie wyglądającego mchu – to wszystko, co ma mi do zaoferowania podziemne królestwo.

Nie dziwię się, że król postanowił nie czuć, tylko pograżyć się we śnie. Mam ochotę zrobić to samo w moim małym mieszkanku. Tym bardziej, że to jedyne miejsce, na którego wystrój mam jakiś wpływ. Mogę się porządzić. Przyozdabiam ściany własnymi rysunkami, wciśkam w szczeliny skalne barwne kryształy, przykrywam podłogę dywanami, jest też miejsce na stare zasłony. Moje ulubione miejsce to fotel, w którym zazwyczaj czytam. Kiedy na nim siedzę, czas płynie odczuwalnie szybciej.

Nie jem, nie piję, a chodzę i żyję

Najlepsze jest to, że **mogę obudzić króla w każdej chwili. Ale kusi poczekanie choć parę miesięcy na wypełnienie się jeziora.** Ciekawa jestem, dokąd dopłynę. Z drugiej strony... czy warto to robić? Czy jest sens przez przeszło rok rozbijać kryształy zdobyczną motyką i hodować grzybki? Szwendać się bez celu po korytarzach w akompaniamentie plaskania bosych stóp? Mogę zapamiętać kilkanaście istotnych miejsc i iść na automacie. Po jakimś czasie przypomina to bezmyślne obijanie się od ściany do ściany. Kolekcjonowanie snów raczej nie stanie się moim hobby.

Chyba wolę, by to się skończyło. Odkładam na półkę zaczytaną książkę i idę do komnaty króla. Nawet jeśli jego przebudzenie oznacza moją śmierć, wolę to od tej depresyjnej beczynności.

Jaki tego sens?

The Longing toczy się w czasie rzeczywistym, nawet jeśli wyłączymy grę, zegar tyka. Można nieco przyspieszyć czas, np. czytając znaną w grze książkę, aczkolwiek dojście do odległych regionów trwa i trwa. Dobrze, że można ustalić punkty orientacyjne, do których bohater zmierza automatycznie. To intrygująca koncepcja, ale brakuje jej duszy. **[CDA]**

OCENA

6

GRYwalność

5

WIDEO

6

AUDIO

6

➤ można w jej trakcie przeczytać całego „Moby Dicka”

➤ można w jej trakcie przeczytać całe „Metamorfozy”

➤ można w jej trakcie przeczytać „Tako rzeczce Zarastura”

➤ oryginalny pomysł na grę w czasie rzeczywistym

➤ grafika mogłaby być bardziej dopieszczona

➤ jak na grę medytacyjną, muzyka zbyt dynamicznie się zmienia

➤ niespełnione oczekiwania mojej wybujałej wyobraźni

➤ książki są tylko po angielsku

▶ Ten duży to gość, który skazał mnie na czekanie. Dzięki, królu!



PEGI 7 PRODUCENT: SPIKE CHUNSOFT

CENA: 200 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

ROGUELIKE • POKEMONY • DLA DZIECI



Kolegą z podwórka zapuścił pierwszy wąż.

Lombre

And that's

Pokémon Mystery Dungeon RESCUE TEAM DX



W poszukiwaniu zaginionego sensu.

Magnemite used Signal Beam!
It's not very effective.



Trzy paczki po dwanaście rolek rumiankowego poproszę.

Pikaa? Pika: **Chu!**

Niewiele gatunków zyskało przez ostatnią dekadę tyle popularności, co wszelkiej maści rogaliki i gry rogalikopodobne(*).

Permadeath i przeróżne inne bezlistne mechanizmy pomieszczone z randomizacją są perfekcyjnymi generatorami przygód – szkoda, że zapatrzeni w rynek gier mobilnych i konsole japońscy wydawcy potrafili wypuścić na rynek coś takiego jak Rescue Team DX i udawać, że reszta świata nie istnieje.

Dawno temu, za czasów Game Boya Advance i Nintendo DS-a, pojawił się stosunkowo mało znany (w naszym kraju przynajmniej) „odprysk” głównej serii o Pokémonach: Blue/Red Rescue Team. I chociaż był grą wypuszczoną pod wielką marką (i tylko dzięki temu prawdopodobnie jakkolwiek się sprzedał poza Japonią), w praktyce należał do kompletnie innej serii: tworzonych od 1993 roku przez Spike Chunsoft roguelike’ów wydawanych pod szyldem Mystery Dungeon (a podobne produkcje otrzymały też takie marki jak Final Fantasy czy Dragon Quest).

Teraz doczekaliśmy się remake’u pokémonowego roguelike’a w ulepszonej, poprawionej, upiększonej wersji na Switcha – dwie gry złączone w jedną i wydano pod koszmarną nazwą, która nikomu nic nie mówi i mówić nie ma prawa. I niestety w tym wypadku gra dorównuje jakością nazwie – **jest doskonałym przykładem na to, że rzeczy, które mogły działać piętnaście lat temu, w naszych czasach**

po prostu nie mają prawa bytu. Szczególnie, kiedy sprzedaje się je jako pełnoprawne gry w pełnych cenach.

„Działało wtedy? Teraz też będzie działać!”, stwierdził na pewno ktoś w Chunsofie albo Nintendo. Niestety, nie działa. To, co dostaliśmy, to banalna gierka dla dzieci, która jest na dodatek po prostu nieprzyjemna, a na powierzchni trzyma ją tylko doklejony do niej szyld Pokémonów.

Chodzenie i nudzenie

Jesteś człowiekiem zaklętym w ciele Pokémona i z czysto pretekstowych powodów zakładasz coś w stylu ekipy strażackiej, która ratuje inne stwory z opresji. Chodzisz więc po losowo generowanych lochach – a im dalej w las, tym mają więcej pięt – i walczysz „dzikimi Pokémonami” albo rekrutujesz przypadkowych chętnych do swojej ekipy. I można było zrobić z tego coś ciekawego.

Mając kwadratową siatkę lochów (czyli coś w stylu szachownicy), a do tego system turowy, dało się skleić interesującą grę taktyczną. Wystarczyłoby, żeby poruszanie się było przyjemne (jest koszmarnie toporne), pozycjonowanie miało znaczenie (nie ma, ataki dystansowe wygrywają), a systemy dookoła tego nie były upierdlliwe (a zamiast ograniczyć liczbę losowanych przedmiotów, po prostu ograniczono

miejsce w ekwipunku, co wymusza ciągle mieszanie w plecaku). Ale niestety nic nie działa tak, jak by można tego po grze z 2020 roku oczekiwać.

Owszem – widać załączki dobrych pomysłów, a niektóre mogą nawet przykuć na chwilę do ekranu w klasyczny dla takich gier sposób („chcę mieć więcej i patrzeć jak numerki rosną”), ale ostatecznie wszystko sprowadza się do jednego kluczowego problemu, który idealnie całość podsumowuje: w tej grze jest przycisk „auto” sprawiający, że komputer przejmuje kontrolę nad naszymi bohaterami i przestaje dopiero, jak trafimy na walkę.

Jeżeli nawet twórcy wiedzieli, że tak fundamentalna część produkcji jest zwyczajnie nieprzyjemna... to może warto było to naprawić i – idąc tym tropem dalej – zrobić dobrą grę zamiast kurzozwo trzymać się piętnastoletniego pierwowzoru? **[CDA]**

(*) Sam termin „roguelike” pochodzi od gry *Rogue* i po angielsku znaczy tyle, co *Rogue-podobne*, a po przeczytaniu w koślawy sposób brzmi jak polskie słowo „rogalik”. Przez lata termin ewoluował i stworzył też roguelike-like, czyli „podobne do podobnych do *Rogue*”, co (może tracąc trochę sensu) przynajmniej ładnie brzmi w polskim „rogalikopodobne”.

OCENA

4

GRYWALNOŚĆ

4

WIDEO

6

AUDIO

5

słodka grafika i animacje

to praktycznie gra sprzed 15 lat opakowana w nową oprawę graficzną...

...sprzedawana w prawie pełnej cenie normalnej gry konsolowej

PEGI
 ?
 PRODUCENT: BLUE WIZARD DIGITAL
 CENA: 7 ZŁ
 MULTI: BRAK
 WERSJA PL: BRAK

PC: DOWOLNY Z WIN 8/10
 12 GB RAM

PONG • RPG • CUDENKO!



HYPERGALACTIC PSYCHIC TABLE TENNIS 3000™

■ Bawi się świetnie: **Smuggler**

Pong to jeden z klasyków gier arcade (powstał w 1972!). Ekstrakt grywalności wyciśniętej z absolutnego minimum grafiki (dwie kreski i jeden piksel) oraz zasad. Cała instrukcja do tej gry mieściła się w jednym zdaniu: „odbijaj piłkę, aby nie przegrać”.(*)

Wiele razy podejmowano próby by Ponga „udoskonalic” – zawsze z miernymi efektami. Aż w końcu z wyzwaniem zmierzył się Jason Kapalka (Bejeweled, Plant vs Zombies) i... udało mu się. W jego grze nadal gramy w starego, dobrego Ponga, tyle że **wzbogaconego o mechanikę zaczerpniętą prosto z gier RPG, a konkretniej o system rozwoju bohatera**. Czyli paletki do tenisa stołowego. Sam się śmieje, pisząc te słowa, bo brzmi to jak jakaś parodia (od tytułu gry począwszy). Ale to wszystko ma tu sens i pięknie się dopełnia.

Play with balls

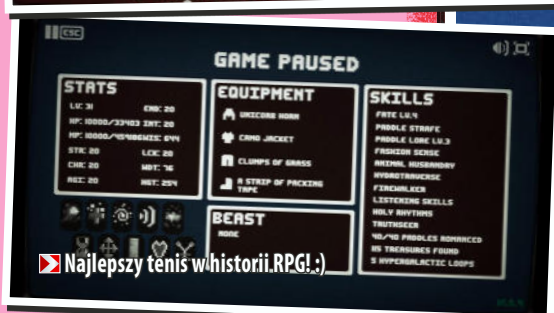
Co macie zrobić? Zaliczyć 200 leveli (!) turnieju, czyli odbijania piłki za pomocą paletki. Ale bez strachu. Mecze trwają zwykle około minuty, bo gra się do trzech zdobytych punktów. A że po utracie życia jest opcja „continue”, to bez stresu można zaliczyć całą grę w powiedzmy 4-6 godzin. Co, niby że odbijanie piłeczki przez tyle czasu jest nudne? A guzik! Po pierwsze, na ekranie bardzo wiele się dzieje – przeciwnicy są nader różni i obdarzeni rozmaitym temperamentem, refleksem i inteli-

gencją oraz wyglądem. To raz. Dwa, że na planszach są też teleporty, przeszkadzajki rozmaite (np. bumpery z pinballi), które zresztą można zniszczyć, spadające „wziątki” dodające rozmaite chwilowe bonusy itd. W efekcie rozgrywka jest znacznie bardziej urozmaicona niż w Pongu.

RPG

Ale clou tej gry jest rozwój naszej paletki. A jego możliwości są, wbrew pozorom, całkiem spore i bazujące na klasycznych erpegowych współczynnikach typu odporność, zręczność, itd. Od najtrivialniejszych upgrade'ów, czyli możliwości poruszania nią nie tylko pionowo ale i poziomo, poprzez zwiększenie odporności na obrażenia... No tak, bo tutaj **każde odbicie piłeczki (a także oberwanie tym, co odpali w nas przeciwnik) odbiera rakiectwo trochę HP**. A gdy te zejść do zera – sayonara. Zwiększamy też jej szybkość, zmniejszamy bezwładność, powiększamy (bo tu rozmiar ma znaczenie)... Ale to tylko wstęp do tego prawdziwego rozwoju – **nasza paletka jest bowiem magiem**. I możemy zdobywać i używać rozmaitych zaklęć bojowe, począwszy od kanonicznego fireballa, uzdrawiające, zamrażające, itd. Naturalnie, jeśli mamy wspomnianą wcześniej manę.

Po każdym meczu będziecie mogli dokonywać rozwoju paletki, poprzez wybór od jednej do czterech opcji – generalnie idziemy albo w siłę i zręczność, albo w inteligencję i mądrość oraz zdolności magiczne. Są też dialogi i... opcja romansu!



► Najlepszy tenis w historii RPG!)

Jakie to dobre!

Oprawa jest ascetyczna, bo nawiązująca do wyglądu oryginalnego Ponga (jak się wpatrzycie, widać nawet imitację ramki kineskopu na krawędziach ekranu!). Czyli piksele, wszędzie piksele. Może nawet miejscami ich aż za wiele (paskudnie wyglądające teleporty!). Muzyka jest niezła, o ile ją sobie odblokujecie w czasie gry, bo domyślnie są tylko efekty dźwiękowe. **Całość jest wybitnie luzacka i przesyciona humorem**. A wisienką na torcie jest narrator, w którego wcielił się Mark Meer, czyli głos komandora Sheparda z ME, rzucający wiele znanych fanom tej trylogii odzywek.

To jedna z najlepszych konwersji klasyki gier arcade – jednocześnie bardzo wierna oryginałowi i wnosząca wiele nowego. Gorąco polecam, tym bardziej że kosztuje zaledwie SIEDEM złotych. Dawno się tak dobrze nie bawiłem! (CDA)

OCENA

8+

GRYwalność 9
 Wideo 6
 Audio 7

grywalność!!!
 pong jako RPG... i to działa!
 200 leveli!
 Mark Meer jako narrator!
 a wszystko to za 7 zł!

ascetyczna oprawa
 szkoda, że nie można pograć z innym graczem
 brak wersji PL

(*) Zainteresowanych historią Ponga odsyłam do CDA 06/2017. Albo do wersji online tego tekstu: bit.ly/CDA_PONG.

SAMURAI SHODOWN



■ Zgubił katana: **Ottom**

Ruch lewostronny w Japonii wprowadzono podobno po to, by samurajowie mijając się na ulicach, nie zaczepiali się katanami, co zwykle skutkowało pojedynkiem. Kiedy jednak spotykają się w dwóch wymiarach...

Samurai Shodown ukazał się na PS4 i XONE już w zeszłym roku, a teraz otrzymali go również posiadacze Switcha. To dobra okazja, by nadrobić recenzję nowej odsłony tej wywodzącej się jeszcze z automatów serii. Brak numerka w tytule jest przy tym nieprzypadkowy – przeniesienie cyklu w trzeci wymiar to w końcu niemała rewolucja. Pomimo tego dawny duch wciąż jest w Shodown wszechobecny.

Jak za dawnych lat

Wiele krzywdy, ale również pożytku wyrządził bijatykom trend tworzenia gier-usług. Rzeczy niby zniechodzonej przez

graczy, ale za to udanie napędzającej rywalizację dzięki nieustannemu napływowi kolejnych nagród. Twórcy skupili się na wymyślaniu kolejnych wyzwań, nadających dalszej zabawie nieco większy sens niż tylko trenowanie kciuków i radość z kolejnych zwycięstw. Do tego tworzące kontekst dla tego wszystkiego kampanie fabularne... Osobom przyzwyczajonym już przez lata do takiego podsuwania pod nos kolejnych urozmaień, Samurai Shodown wyda się wyjątkowo ubogi. Albo po prostu mocno tradycyjny – zależy czy do spędzenia wielu godzin przed konsolą wystarczy wam sprawnie zrealizowany system walki.

Gra przenosi nas do roku 1787, do ery Tenmei i rządów nowego szoguna, Matsuidary Sadanobu. Z kampanii fabularnej wiele ciekawego o tej epoce jednak się nie dowiemy. To zaledwie zbiór kilku starć, zwieńczonych pojedynkiem z bossem – jednorazowo łącznie 20 minut zabawy. Rozegranie scenariusza każdą postacią przynosi co prawda alternatywnie, ładnie narysowane prologi i epilogi, próbujące nadać bohaterom nieco osobowości. Interesującej treści tam niestety niewiele, w praktyce **to tylko okazja, by przetestować sztuczki** poznane w samouczku.

Niewiele dobrego można też powiedzieć o innych trybach. Time Trial, polegający na rozgrywaniu kolejnych pojedynków do końca limitu czasowego (wydłużanego po każdym zwycięstwie), w praktyce sprowadza się do tego samego, co polegający na walkach do pierwszej porażki Survival. Podobnie działa również losujący nam po kolei przeciwników z puli Gauntlet. Nieco wyróżnia się jedynie Ironman Challenge, polegający na wygraniu określonej liczby pojedynków. Przetrvanie stu z rzędu jest naprawdę sporym wyzwaniem.

Jest też możliwość zmierzenia się z duchem. Styl przeciwnika zależy tu od poprzednich rozegranych przez gracza (oraz społeczność) pojedynków z jego udziałem. Interesujący bajer, ale koniec końców i tak **lepiej grać w Samuraja z żywym graczem. Najlepiej w kanapowym Versusie**, bo nawet trwająca epidemia nie skłoniła zbyt wielu graczy, by czas izolacji spędzać w feudalnej Japonii. Tylko nie zapraszajcie Cerebrum na wspólne granie – chwilę po objaśnieniu sterowania zbiegałem już tylko regularny oklep.

Spiesząc się powoli

Warto na chwilę zapomnieć o mało atrakcyjnym dla gracza opakowaniu



► Ogniste salto z kataną w łapie.

▶ Bez opanowania bloków, odskoków i kontr długo nie pożyjemy.

▶ Nawet siedem broni na plecach nie gwarantuje sukcesu.

Okiem Cerebrum

OCENA **7+**



Kwestia niezbyt jasnego zobrazowania ciosów w encyklopedii gry może ciężko irytować. Chyba że podejdziesz się do nauki ruchów na luzie i zorganizujesz trening w formie Versusa, na bieżąco rozgryzając poszczególne kombinacje. Wówczas zyskuje się też nieco więcej czasu na lepsze poznanie ogrywanych bohaterów. A jest co odkrywać, bo mamy trzy nowe grywalne postaci. Przy czym zarówno nowicjusze, jak i znani już graczom Samuraja bohaterowie (Kyoshiro Senryo i elementy teatru kabuki wykorzystywane w walce!) są charakterni, każdy ma swoje unikalne cechy i powiedzonka. Krzyczałam na Ottona, gdy za szybko przełączał plansze i nie pozwalał mi doczytać, kto ma co do powiedzenia. Ale pewnie robił to specjalnie, bo dostawał ode mnie bęcki. Bijatyka nie jest może tak efekciarska w kwestii wyprowadzanych ciosów, jak najnowsze Mortale czy Tekkeny, jednak osadzenie jej w realiach szogunatu dawnej Japonii oraz intencjonalnie przemyciony klimat automatów – takim wielbicielem retro, jak ja, dają mnóstwo radości z grania.

i pochylić się nad **naprawdę fajnie zrealizowanym systemem walki**. Tutaj akurat założenie twórców, żeby nie przesadzać z liczbą elementów, jest jak najbardziej słuszne. Bardziej od wyklikiwania długich, skomplikowanych combosów liczy się opanowanie.

Najważniejszą cnotą samuraja jest cierpliwość. Machanie na osłep mieczem totalnie nie zda egzaminu przeciw doświadczonemu graczom, bo ci, mając dobre wyczucie czasu, łatwo nas zablokują i skontrują.

Mordobicie w dawnym stylu.

Pomimo dość wolnego tempa zabawy, można przegrać rundę, przyjmując dosłownie dwa-trzy ciosy. Na siłę ma bowiem wpływ długość naciśnięcia przycisku. Z drugiej strony łatwiej takie potężne uderzenie zablokować. Blok wyprowadza się po prostu, robiąc krok do tyłu w określonym momencie. Miłe i przyjemne.

Samurai Shodown to zatem typowe „easy to learn, hard to master”. I muszę mocno z tego miejsca pochwalić twórców za faktyczne wyciągnięcie ręki do począt-

kujących. W trybie treningowym możemy dowolnie zmodyfikować swojego oponenta: od nastawiającego drugi policzek niedorajdy poprzez mistrza blokowania, kontrowania aż po najsilniejsze możliwe ustawienia AI. Następnie zaś trenować i osiągać stopniowy postęp.

Do tego dochodzą urozmaicenia takie jak przepiękny Super Special Move, który działa nieco podobnie do Fatal Blow z Mortal Kombat 11. Tyle, że jest nieco mniej skuteczny i trudniej nim trafić. Co akurat jest pozytywne, bo w bijatyce NetherRealm mocno przeszkadzało mi, że odpowiedni moment zastosowania takiej sztuczki stał się zbyt istotnym elementem taktyki. Ciekawym dodatkiem jest również możliwość wybicia oponentowi broni. Bitwę można kontynuować wtedy na pięści, bądź próbując podnieść sprzęt z ziemi.

Cieszy wreszcie dość spory wybór świetnie animowanych postaci (jest ich 16, a dodatkowe 5 można dokupić w ramach DLC). Liczba aren natomiast nie powala, ale za to wszystko jest szalenie klimatyczne. Zadbane nawet o takie detale jak oklaski rozlegające się po starciu na arenie inspirowanej teatrem kabuki, czy leśną faunę, której skład zależy od panującej na planszy pory roku.

Siła sentymentu

Port na Switcha pozostaje przy tym osiągnięciem bardziej artystycznym niż technologicznym, denerwując **masą niedoróbek**. Podobać mogą się zarówno rysowane menu jak i trójwymiarowe modele aren oraz bohaterów, choć lepiej nie przyglądać się niczemu zbyt dokładnie. Trzeba też uzbroić się w cierpliwość podczas ekranów ładowania. Irytuje wreszcie kiepska encyklopedia ruchów poszczególnych postaci. Zamiast oznaczeń ze Switcha zdecydowano się na kompletnie nieintuicyjne piktogramy. Do tego niektóre klawisze są oznaczane dwoma symbolami. Pierwsze godziny przy Shodown spędziłem więc nieco po omacku, rozrysowując sobie legendę w zeszycie.

To, czy warto zainwestować w grę 200 złotych(*), zależy będzie w znacznej mierze od tego, jak bardzo porwał was w ostatnich latach kierunek wytyczony przez gatunkowych gigantów i tego, czy umiecie sami organizować sobie czas przy grze. Jeżeli wciąż czujecie sentyment do starych dobrych czasów, Shodown bez trudu go zaspokoi. Mam tylko wątpliwości, czy ta przygoda przetrwa w naszej pamięci na lata.

[GDA]

OCENA

7+

GRYwalność 8

Wideo 7

AUDIO 8

- świetny, logiczny system walki
- zróżnicowanie bohaterów
- czuć ducha staroci z automatów
- kapitalna stylistyka
- przemysłowe Super Special Move
- nijaki tryb fabularny
- dość słabe opakowanie
- świetnego gameplayu
- port na Switcha mógłby być lepszy

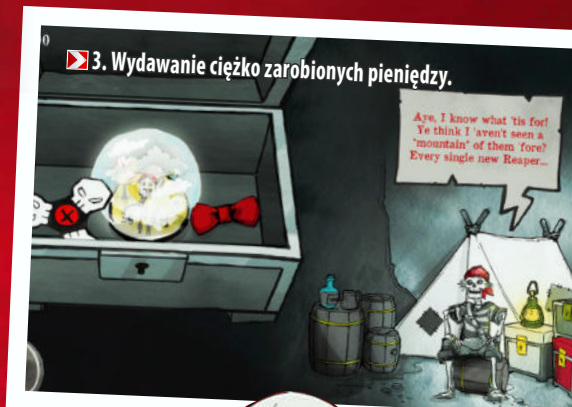
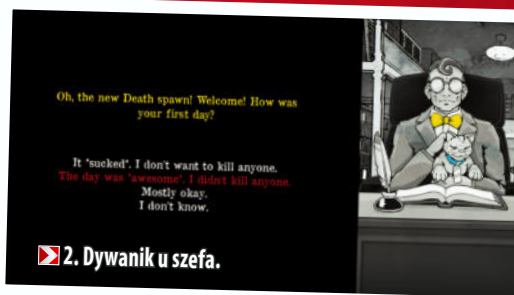
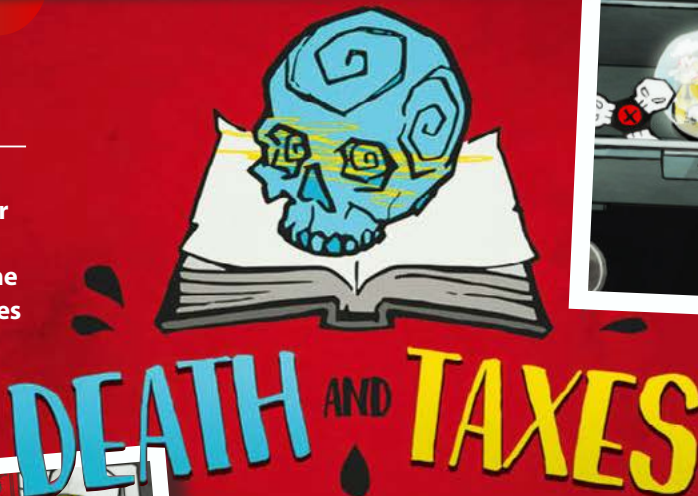
(*) Wersje na PS4 lub XBO można natomiast dorwać na promocjach.

PEGI 3
 PRODUCENT: PLACEHOLDER GAMEWORKS
 CENA: 50 ZŁ
 WERSJA PL: BRAK
 MULTI: BRAK

BIUROKRACJA • PRZYGODOWA

Stoi się przed lustrem: 9kier

Od kogoś takiego jak Ponury Żniwiarz autorstwa Placeholder Gameworks polecenia przyjmował najpewniej Felix the Reaper. Bohater Death and Taxes w przeciwieństwie do tamtego siedzi jednak za biurkiem.



Jego praca jest w zasadzie mało skomplikowana, więc porównania z Papers, Please są mocno na wyrost. Żniwiarz – elegancki, wystrojony w garnitur szkielet – codziennie otrzymuje garść dokumentów, a **jego zadaniem jest decydowanie, czy przedstawieni w papierach kandydaci przeżyją, czy też zginą, i oznaczenia tego w odpowiednim polu**. Nie podoba ci się czyjaś przeszłość lub zawód? Albo jego wąsy? Zbyt pewny siebie uśmiešek? Do piachu! A może chcesz oszczędzić absolutnie wszystkich? Masz taką możliwość. Pieczę nad balansem sprawuje twój szef – flegmatyczny urzędnik z kotem, monotonnym głosem i cytrynową muszką, który codziennie przesyła pracownikowi na biurko list z wytycznymi dotyczącymi preferowanej liczby czy rodzaju zgonów.

O jednorazowości gumki

Rozgrywka w Death and Taxes polega de facto – jak bywa w każdej pracy, u nas też – **na nieustannym szukaniu kompromisu pomiędzy tym, czego pragniesz ty** (np. ocaleniem tej oddanej pomocy pacjentom pielęgniarki), **a tym, czego żyćzy sobie przełożony** (np. skazaniem na śmierć wszystkich poniżej 35. roku życia). Niewykonywanie poleceń kończy się burą, a ostatecznie zwolnieniem, a przede

wszystkim niewypłaceniem dniówki – tę przeznaczyć możesz na kosmetykę, czyli zmianę wyglądu bohatera, lub gadżety, jak choćby gumkę pozwalającą wymazać złe postawioną pieczętkę. Swoją drogą, pracujący w sklepie pirat – ze swoim akcentem oraz morskimi opowieściami – jest moją ulubioną postacią w grze, w zasadzie znacznie ciekawszą niż szef Żniwiarza.

Sednem rozgrywki – podzielonej na 28 wypełnionych rutyną dni i o połowę za długiej – okazuje się więc postawa Żniwiarza wobec zarządzeń szefa. **Death and Taxes ma wiele zakończeń uzależnionych właśnie od tego, jak podejdziesz do jego wytycznych** – wylot z pracy, który swoją drogą, przydarzył mi się, co za wstyd, przedostatniego dnia, to tylko jeden z kilku składowych „upichconego” przeze mnie finału. Decyzje wpływają na ludzkość krótko- i długoterminowo i w moim przypadku długa się zabawa zaowocowała niestety zakończeniem rozczarowującym – te, których nie widziałam, wydają się nieporównywalnie bardziej interesujące, więc chyba miałam po prostu ogromnego pecha.

Spuścizna Airdorfa

I chociaż ani fabularnie, ani gameplayowo Death and Taxes nie dało rady mnie za-

chwycić, przyznam, że **bawiłam się, zwłaszcza na początku, fantastycznie**. Wszystko dlatego, że produkcja o Żniwiarzu okazała się idealna na stream – twórcy zaimplementowali w niej funkcję głosowania, czyli narzędzie angażujące publiczność. **Wystarczyło, że wpisałam ksywkę z Twitcha oraz preferowane komendy, by moi widzowie mogli za pomocą !mortis i !kieraj decydować o życiu i śmierci**. Gdybym grała w Death and Taxes sama, odejłabym pewnie pół od oceny... nawet jeśli przez widzów zawalałam questy, traciłam dniówki i to na nich zrzucam bylejaką część mojego zakończenia!

Szkoda, że rozczarowujący okazał się – oprócz otrzymanego przeze mnie zakończenia – także sam biurowiec z mnóstwem niewykorzystanego miejsca. Spodziewałam się awansów, nowych pomieszczeń, enpców i dostałam zaledwie namiastkę tego, na co liczyłam. Death and Taxes ma niezłe udźwiękowione dialogi i bywa naprawdę śmieszne, zwłaszcza kiedy pokazuje niespodziewane, szalone wręcz efekty podjętych decyzji, ale rozwija się wyłącznie fabularnie, a efekt jest i tak dość przeciętny. **Dobry pomysł, niestety realizacja znacznie gorsza**. I kieraj czy !mortis? Nie mam pojęcia.

[GDA]

OCENA

5+

GRYWALNOŚĆ

6

WIDEO

6

AUDIO

6

...w tym mój rozczarowujący finał
 niewykorzystany potencjał biura
 zbyt powtarzalna i za długa

...w tym mój rozczarowujący finał
 niewykorzystany potencjał biura
 zbyt powtarzalna i za długa

PEGI PRODUCENT: SCIE JAPAN STUDIO

7

CENA: 70 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PON • PON • PATA • PON

PATAPON 2

REMASTERED

PATA PATA PATA: **Berlin**

Jesteś pogańskim bóstwem, masz magiczny bębenek i za jego pomocą kontrolujesz armię słodkich – ale zabójczych jak cholera – stworków składających się głównie z nóg i oka. Innymi słowy: zwykły wtorek w świecie japońskich twórców gier wideo.

Wysyłamy stworki na przeróżne misje, zbieramy zasoby pozwalające craftować dla nich lepszy sprzęt, pokonujemy coraz trudniejszych przeciwników. Przy wszystkim przygrywa doskonała muzyka, a przede wszystkim kultowy już bit składający się między innymi z tytułowego PATA i PON (kwadratu i kółka na padzie), za pomocą którego słodziakom na ekranie wydaje się komendy. I niby wszystko jest super, ale ostatecznie i tak problem z Pataponami, które właśnie pojawiły się na PlayStation 4, leży w dwóch kwestiach. Po pierwsze: to gra oryginalnie przeznaczona na konsolę przenośną. Po drugie: to gra rytmiczna. Nikogo nie powinno specjalnie dziwić to, że produkcje na sprzęty, które dałoby się nosić w kieszeniach, gdyby moda na bojówki nigdy nie mięła, a które z kieszeni wyciąga się, żeby w coś „pyknąć” na przystanku czy w tramwaju, projektowane są inaczej niż rzeczy, do których warto się wygodnie wyłożyć na kanapie z padem w ręku.

Jeżeli nie są tworzone pod „jazdę pociągami” (jak np. taktyczne RPG), to robi się je tak, żeby można było spędzać z nimi chwilę z doskoku, nie gubić się w fabule, nie zawracać nimi przesadnie głowy – czyli dokładnie nie tak, jak wielkie konsolowe hity. Trudno jest bawić się tak samo dobrze przy „mobilce” na konsoli, co przy „mobilce” na telefonie i, niestety, Patapony też na tym cierpią.

Patapony pojawiły się pierwotnie na PSP. Były też jedną z najfajniejszych gier dla tej konsoli. Nie mówię „najlepszych”, bo byśmy się do końca tygodnia spierali, który z taktycznych RPG trzeba by wyrzucić z listy, żeby zrobić na nie miejsce, ale w kwestii szeroko pojętej „fajności” nie ma o czym dyskutować. **Pataponów po prostu nie da się nie uwielbiać.** Jednocześnie tak trochę smutno się człowiekowi robi, że to kolejna fantastyczna gra (współ)tworzona przez należące do Sony Japan Studio, która skazana zostanie na charakterystyczną dla naszej branży otchłań niepamięci – bo trudno przecież udawać, że wykoncypowana pod szesnastoletnią już konsolę przenośną produkcja rytmiczna ma szansę sensownie działać na sprzęcie, który dźwiga Death Stranding.

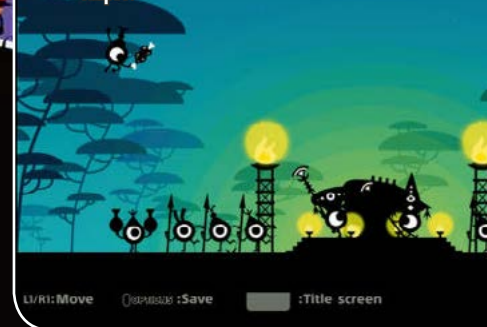
I pod słowem „sensownie” kryje się nie tyle kwestia tego, czy w ogóle się odpała i śmiga jak należy (choć to też nie jest oczywiste, bo, jak wiemy, da się nawet zepsuć Tetris – pozdrowienia z całusami, EA), ile dosłownie to, czy taka gra ma sens w ogóle istnieć.

Pata?

Nie zrozumcie mnie źle. To dobra produkcja. Urocza i miłutka, a do tego zaprojektowana świetnie – jako gra na PSP.



► A po powrocie „Jednooki” Joe stawia całą ekipę.



Drugim problemem jest to, że nowoczesne telewizory i kontrolery łączące się z konsolami przez Bluetooth zamordowały gry rytmiczne. Opóźnienie audio-wizualne bywa w nich tak koszmarnie, że te produkcje z „rytmem” nic wspólnego nie mają – a jak nie zawierają żadnych opcji regulacyjnych pozwalających ograniczyć ten problem (jak na przykład Crypt of the Necrodancer), to już w ogóle cmentarz. W Pataponach 2 tego nie ma – przez pierwszą godzinę uczyłem się więc grać tylko i wyłącznie na wycucie, nie zwracając uwagi na pomoce wizualne, zawarte w grze.

Pon!

Dlatego, niestety, trudno takie gry polecać. Niby są świetne – ale jednak to, o czym się myśli podczas siedzenia przy nich, to smutne „dlaczego, cholera, przez to, że zrobiło to studio należące do Sony nigdy nie doczekam się tej gry na Switchu?”. No i tyle można powiedzieć: **tylko dla maniaków, którzy za Pataponami tęsknią.** Ale oni i tak mają PSP. Ewentualnie: zamiast brać to, kupcie po prostu PSP i zagrajcie we właściwą wersję. A przy okazji w milion świetnych taktycznych i nietaktycznych RPG, które są na tę konsolę.

[GDA]

OCENA

7+

GRYwalność 7
Wideo 8
Audio 7

to ciągle wspaniałe Patapony

to ciągle gra z konsoli przenośnej na potężnej krowie dźwigającej hity AAA

problemy z lagiem (dźwiękowym i wizualnym) i brak możliwości jego likwidacji

PEGI
12

► PRODUCENT: SHOCKWORK GAMES

► CENA: 80 ZŁ (NS)

► WERSJA PL: BRAK

► MULTI: BRAK

► GRALIŚMY NA: PC

► PC: WIN 7/8/10, PROCESOR 1 GHZ, 2 GB RAM,
GEFORCE 8800GTX

STRATEGIA • SKRADANKA • POTWORY • WESTERN

Krył się przed lichem: Otton

Czasem, żeby przepędzić otaczający nas mrok, trzeba się najpierw przed nim ukryć. Najlepiej w ciemnym miejscu.

ALDER'S BLOOD

Trzej łowcy przekradają się wąską, leśną ścieżką wyczuwając gęstniejące, osaczające ich zewsząd zło. Każdy kiedyś od tego zwariuje. Drzewa zdają się nieruchome, ale czasem któreś otworzy płonące czerwienią ślepie. Lepiej się tym płonącym oczom nie pokazywać, bo inaczej zaniepokojone rośliny w trybie pilnym rozwierają otwór gębowy i krzyczą w niebogłosy, ściągając nam na głowę kłopoty. Dla naszych łowców lepiej, by pozostały cicho. **Choć bohaterowie dźwigają ze sobą miecze i strzelby, są tylko ludźmi.** W mrocznym świecie Alder's Blood wiedźmińskie mutacje nie istnieją. Czasem tylko ktoś powiesi się na drzewie, a jego doświadczenie wniknie w następców. Zdarza się.

Węch i słuch

Twórcy opisują swoją produkcję jako mieszankę XCOM-a, Darkest Dungeon

oraz Bloodborne'a i rzeczywiście charakterystyka ta wydaje się celna. Z pierwszego tytułu wzięto rozgrywane w turach, nierzadko ciekawie wyreżyserowane misje z udziałem dość skromnego osobowo oddziału żołnierzy. Z kolejnego zaczerpnięto komiksową, mroczną stylistykę, bezlitosny poziom trudności i destrukcyjny wpływ przeżyć na kondycję psychiczną bohaterów. Nie zapomniano też wreszcie o... backstabach.

Spozierające na ścieżkę upiorne drzewo znów otulił do snu delikatny, ledwie wnikający do lasu wiatr. Na szczęście w ostatniej chwili zmienił kierunek na południowy, dzięki czemu roznoszący się w linii prostej swąd naszych łowców nie zwróci uwagi zbliżającego się powolnym krokiem z północy wilkołaka. Poczwara zatrzymuje się tuż przy krzakach, w których czai się dwójka łowców – kolejny szczęśliwy zbieg okoliczności. Wystarczy już tylko odwrócić uwagę przeciwnika kamieniem, a następnie wbić mu nóż w plecy.

Albo spróbować zaatakować od frontu – śmiałkom życzę jednak powodzenia.

Choć w Alder's Blood jak najbardziej można atakować wszystko, co się rusza, najczęściej takie próby skutkują szybką wizytą na ekranie ładowania. Drogą do sukcesu jest tu raczej pozostanie w cieniu i wypatrywanie okazji, by ukąsić wroga, nim jeszcze nas zobaczy. Osłabić go ciosem między łopatkami, by z groźnego mordercy stał się wierzgającą z bólu zwierzy-

ną do dobicia. Pawalona bestia wciąż co prawda potrafi się odgryźć – tyle że chwilowo traci możliwość ruchu.

Inna sprawa, że walka i tak powinna być ostatecznością. Zwłaszcza prowadzona za pomocą bardzo głośnej broni palnej. **Niektóre istoty atakuje się wyłącznie po to, by na chwilę je unieruchomić** i zdążyć odbiec na bezpieczną odległość, znów znikając z pola widzenia. Nawet takie działanie nie zawsze ma jednak sens, co pokazuje choćby świetna misja z ucieczką przed stadem duplikujących się co turę, mających oczy dookoła głowy demonów. Na końcu za moim oddziałem weszło już takie stadko, że tylko cud pozwolił mi dobrać cało i zdrowo do mety.

Krycie się w mroku ma znaczenie również ze względu na punkty akcji. Tych każdy z bohaterów dostaje co turę relatywnie dużo – ale nie ma róży bez kolców. Zużycie ich wszystkich prowadzi do wycieńczenia i blokuje danej postaci ruch w kolejnej rundzie. Takie podejście wymusza, by przy dość sporej żywotności poczwara atakować je raczej całą grupą.

Na drzewie i pod drzewem

Wilkołak wreszcie pada. Pora więc zbadać krwawe ślady znaczące trakt i ustalić, dokąd prowadzą. Pod względem opowiadanej historii Alder's Blood naprawdę pozytywnie zaskakuje. **Ma charakterne postaci, duszny klimat westernu połączonego z epoką wiktoriańską i wręcz kipi od nawiązań do**

ALDER'S BLOOD



► Część drzew to zwyczajne rośliny. Niektóre potrafią jednak pomieszać nam szlaki.



prozy H.P. Lovecrafta. Opowieść o umierającym Bogu, z którego esencji wyrastają pustoszące świat istoty nie brzmi może jak wybitny scenariusz, ale historia naprawdę potrafi wciągnąć. Choćby tym, jak płynnie balansuje między opowieścią o grupie łowców, a relacjami politycznymi panującymi w otaczającym nas świecie.

Miedzy misjami trzeba też odpocząć, a w tym celu należy odwiedzić obóz. Nie

postaci. Inna sprawa, że każdy łowca i tak od początku zmierza powolnym krokiem na szafot. **Wraz z rosnącym doświadczeniem naszych bohaterów na polu walki wzrasta też jednocześnie szansa, że nie wrócą z kolejnych misji.** Pasek życia powoli acz nieubłaganie się kurczy, zwiększa się ryzyko wystąpienia negatywnych debuffów, a cenny materiał biologiczny w każdej chwili może się zmarnować, zagryziony przez bestie pod krzaczkiem.

Skradankowe Darkest Dungeon po wiktoriańsku.

tylko przeczekamy tam noc, ale też stworzymy nową broń, wyślemy naszych łowców na polowanie czy zwerbujemy towarzyszy. Drużyna może liczyć maksymalnie czterech członków (podczas misji jeden i tak zostaje w obozie), z prostego rachunku matematycznego wychodzi więc, że niewielu będzie dane przytulić nocą głowę do poduszki.

Warto jednak pilnować, by każdy miał czasem okazję odpocząć i zmieniać przydział obowiązków. Ma to, podobnie jak widziane na polu walki strachy oraz odniesione rany, spore znaczenie ze względu na słabnącą kondycję psychiczną naszych

Chyba, że sami zdecydujemy się... posłać naszą postać do piachu.

Na skraju obozu stoi bowiem samotne drzewo, które z chęcią ukołysze zmęczonych życiem nieszczęśników do ostatecznego snu. Takie dość brutalne okoliczności rozstania się łowcy ze światem pozwolą nam wzmocnić nieco inne postaci jego energią. Brzmi to okrutnie, ale taki to już mroczny świat, że człowiek jest ostatecznie tylko zestawem cyferek. Zdarza się.

Łowy na jednym zapisie

Podejście twórców do tematu poziomu trudności zdaje się nieco kontrowersyjne-

ne. Alder's Blood po włączeniu trybu Ironman (nie pozwala on grać metodą save & load) staje się produkcją naprawdę bezlitosną, boleśnie karcącą za każdy błąd czy nawet podejmowanie większego ryzyka. Często wystarczy niefortunna zmiana kierunku roznoszącego zapachy wiatru, by wpaść w poważne tarapaty.

Z drugiej strony droga na skróty i powtarzanie kolejnych tur od skutku też nie jest tu zakazana. Przyznaję, że sam szybko się na nią zdecydowałem. Głównie ze względu na dość mocno rozwinięty scenariusz. Wiele misji udało mi się przejść bez szwanku, acz powodzenie niestety mocno zależeć będzie od szczęścia. Jestem nieco rozdarty, czy rzeczywiście na tym powinna polegać jedyna sensowna metoda skończenia scenariusza... Na pewnym etapie wkłada się też lekka rutyna. Skoro już narzekam, ogrywanej przeze mnie wersji przedpremierowej zdarzało się też nadmiernie zamyślić podczas kolejki przeciwnika. Ze zdumieniem odkryłem, że Alder's Blood w ruchu prezentuje się naprawdę... dobrze. Zdaje się nieco surowe i mroczne, ale po odpaleniu i wprawieniu w ruch wiele zyskuje dzięki starannej, bardzo wyrazistej kresce. Inspiracja Darkest Dungeon wręcz wylewa się z ekranu.

Tym razem wszystkim udało się ująć z życiem. Bestie przechytzone, w sakiewce podzwania zapłata i można spokojnie udać się do obozu, by nieco podreperować broń i zmęczone ciała. Upiec krusz nad ogniskiem i odpocząć, spoglądając na ostatni tego dnia blask słońca, wyzierający zza samotnego drzewa na skraju placu. Dziś odpoczną również jego gałęzie.

[GDA]

OCENA

8

GRYwalność 8
Wideo 8
Audio 8

+ nietypowa formuła starć
+ świetna stylistyka
+ mocno zróżnicowany gameplay
+ wciągająca historia

- kontrowersyjne podejście do poziomów trudności
- często za wiele zależy tu od szczęścia

UWAGA, TEKST
ZAWIERA SPOILERY
DOTYCZĄCE
FABUŁ GIER.

O, CHOROBA!

■ Mamy przekichane, twierdzi: **Dael**

Żaden inny lęk w historii ludzkości nie był tak potężny i tak powszechny, jak trwoga przed niewidzialnym i nienazwanym przeciwnikiem – zarazą. Ponad półtora wieku od odkrycia patogenności bakterii przez Ludwika Pasteura, nie nabyliśmy jeszcze odporności na ten irracjonalny lęk. I dajemy temu wyraz w grach.

Dla żyjących w czasach przed pojawieniem się współczesnej medycyny, epidemie pozostawały zjawiskiem kompletnie wymykającym się możliwościom objęcia rozumem. Były czymś mistycznym, jakimś nieludzkim złem albo dopustem i karą za niespełnianie woli bogów. Pojawiały się i znikwały bez racjonalnej przyczyny. Nie powinno więc dziwić, że wokół plag tworzyły się niejednokrotnie kultury religijne, a część oddawano nie tylko bogom przynoszącym zdrowie, ale również – bojaźliwie – boskim personifikacjom plag, takim jak su-

meryjski Nergal, aztecki Xipe Topec, akkadyjski Erra, czy kananejski Reszef.

Aby zrozumieć, jak krwawe żniwo zbierały plagi, wystarczy uświadomić sobie jeden fakt. **Od zarania dziejów, aż do samego końca XIX wieku, w trakcie wojen, choroby zakaźne zabijały więcej ludzi (i więcej żołnierzy) niż miecze, strzały i muszkiety.** Większość trupów nie leżała na polach bitew, ale w lazaretach i własnych domach. A ceną pojawienia się epidemii były nie tylko ludzkie życia, ale również losy państw.

Chora historia

Choroby zakaźne wielokrotnie zmieniały bieg historii. Niektórzy historycy śladów pierwszych pandemii dopatrywali się w jednym z najbardziej zagadkowych zjawisk starożytności, to znaczy w nagłym upadku wielkich imperiów epoki brązu na przełomie XIII i XII w. p.n.e. Katastrofa, która zakończyła istnienie Myken, imperium Hetytów, oraz poważnie osłabiła Asyrię i Egipt, miała wiązać się nie tylko z podbojami dokonywanymi przez tajemnicze Ludy Morza (najczęściej identy-

fikowane jako Etruskowie lub Filistyni), ale właśnie z zawleczonymi przez nich w basen Morza Śródziemnego, nowymi chorobami.

Nie byłby to ostatni taki przypadek w historii ludzkości. W podboju obu Ameryk, kolonizatorzy z Europy mieli wielu sprzymierzeńców – na czele z **ospą, która w XVI wieku w samej Ameryce Środkowej pochłonęła ok. 8 milionów istnień (a więc 1/3 indiańskiej populacji).** Przeniesiona w drugą stronę kiła też siała spustoszenie i zakończyła istnienie kilku



// TYFUSOWI GRACZE

W 1954 roku Richard Matheson stworzył swą najśłynniejszą powieść – „Jestem legendą” – i uczynił jej bohatera odpornym na zakażenie bakteryjne, które przemieniło resztki ludzkości w wampiry. Od tej pory motyw postaci, której układ odpornościowy jest zdolny przewyciężyć zarazę i w której krwi znajduje się droga do ratunku ludzkości, nieustannie gościł w literaturze, filmie, czy grach wideo, na czele z docenionym przez graczy i krytyków *The Last of Us*.

Tym większe brawa należą się twórcom *Left 4 Dead*, którzy przewrotnie zauważyli, iż o wiele bardziej prawdopodobne jest to, iż osoba nie wykazująca objawów jest asymptomatycznym nosicielem, odpowiednikiem Tyfusowej Mary (kucharki z Nowego Jorku, która na początku XX wieku, nie doznając objawów duru brzuszego i nie przyjmując do wiadomości diagnozy lekarzy, zaraziła chorobą siedem różnych rodzin). Choć świadomość, że grając w *Left 4 Dead* niszczymy wprawdzie zombie, ale jednocześnie przyczyniamy się do rozprzestrzeniania zielonej plagi nie każdemu przypadnie do gustu.

dynastii europejskich (dużo wskazuje, że także naszych Jagiellonów), nie była jednak ciosem o porównywalnej mocy.

Pierwsza historycznie potwierdzona epidemia, w przypadku której możemy bez większych wątpliwości zidentyfikować chorobę wystąpiła pomiędzy 430 a 426 r. p.n.e. **Zarazą, która doprowadziła do śmierci ok. 25% ateńskich żołnierzy biorących udział w wojnie peloponeskiej był w tym wypadku tyfus**

Blisko trzysta lat później epidemia dżumy (nazywana „dżumą justyniańską”), która wybuchła w Bizancjum w latach 541–542, na zawsze zmieniła losy Europy i chrześcijaństwa. Przywleczona z Egiptu **zaraza doprowadziła do śmierci ok. 40% mieszkańców Konstantynopola**. Wraz z kolejnymi falami, które miały się pojawiać jeszcze przez dwa stulecia, zdewastowała wpływy podatkowe oraz zdolność mobilizacji armii przez Bizancjum, grzebiąc szanse na odbicie Italii z rąk barbarzyńców i zjednoczenie Imperium Rzymskiego.

Ale do największej katastrofy dżuma miała się przyczynić dopiero w połowie XIV wieku. Zaraza najprawdopodobniej wybuchła w Chinach, skąd wzdłuż jedwabnego szlaku została przeniesiona na Krym, a następnie trafiła do portowych miast basenu Morza Śródziemnego za pomocą pcheł żerujących na szczurach okrętowych. Stąd, w ciągu sześciu lat, Czarna Śmierć zaatakowała kontynent europejski oraz znaczną część Bliskiego Wschodu. Wbrew popularnemu mitowi dotarła również do Królestwa Polskiego, choć dzięki zastosowaniu kwarantanny jej skutki nie były w państwie Kazimierza Wielkiego aż tak dewastujące jak u sąsiadów. **Ogółem mogła zabić przynajmniej 100 milionów ludzi, redukując populację Europy o nawet 60%.** Powrót do stanu sprzed pandemii zajął ludzkości 150 lat, a układ sił w Europie uległ gruntownemu przekształceniu. Dżuma miała jeszcze powracać do Europy wielokrotnie, choć już nigdy nie przyniosła skutków aż tak katastrofalnych. ➤

PRZEZ TYSIĄCLECIA EPIDEMIE Kształtowały NASZĄ HISTORIĘ.

// RESIDENT WUHAN

Każde wydarzenie o dużym znaczeniu dla świata prędzej czy później obrosnie teoriami spiskowymi. Nie inaczej było w przypadku wirusa SARS-CoV-2. Otóż krótko po wybuchu epidemii w prowincji Hubei, na Twitterze pojawiły się pierwsze zdjęcia porównujące rzekome logo laboratorium biotechnologicznego z Wuhan, z logiem Umbrella Corporation, firmy farmaceutycznej odpowiedzialnej za plagę zombie i mutantów nawiedzających świat w grach z serii *Resident Evil*.

I choć wydaje się to absurdem, zdjęcia nie były fotomontażem. Rzeczywiście kilka lat temu logo to było używane przez jedno z chińskich laboratoriów. Tyle, że z Szanghaju, nie Wuhan. Nie była to zresztą jedyna chińska instytucja, która pożyczyła charakterystyczne logo z rozłożoną parasolką, ani jedyne logo wprost z gry wideo, które znalazło swoje drugie życie w kraju, który traktuje ochronę praw autorskich i znaków towarowych z przymrużeniem oka. Związek pandemii SARS-CoV-2 z plagą zombie pozostaje mało prawdopodobny.

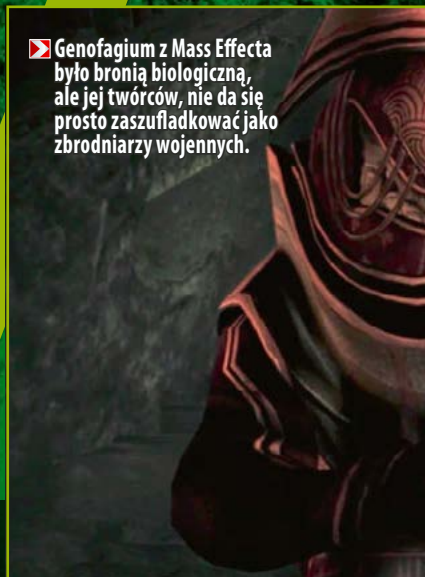


plamisty. I to właśnie bakteriom tyfusu, nie chwale swego oręża, Spartanie zawdzięczali hegemonię w Helladzie.

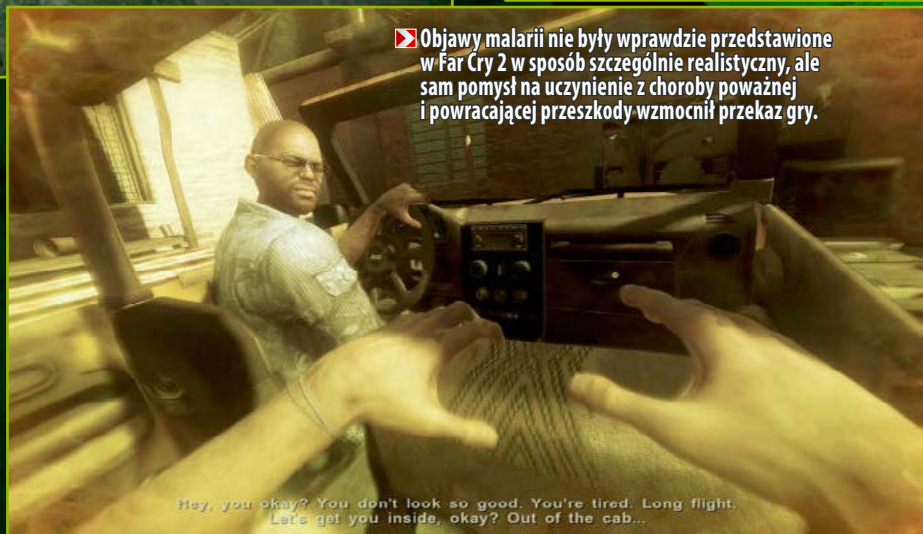
Jeszcze większe skutki geopolityczne miały plagi ospy, które pod koniec II w. n.e. osłabiły dwa wielkie imperia. Na Zachodzie, pod wpływem choroby (nazywanej „zarazą antoniańską” od imienia panującego wtedy cesarza), populacja imperium (więc i wojsko) zostały przerezione, umożliwiając barbarzyńcom dokonywanie skutecznych i dewastujących rajdów. Na Wschodzie prawdopodobnie ta sama choroba była jednym z powodów Rebelii Żółtych Turbanów, która rozpoczęła kryzys Cesarstwa Hanów i wieloletni czas wojen domowych nazywany w historii Chin okresem trzech królestw.

► **A Plague Tale: Innocence** stworzyło przejmujący obraz dżumy we Francji, ale nie uniknęło pokusy przedstawienia choroby jako zjawiska magicznego i sterowanego.

► **Genofagium z Mass Effecta** było bronią biologiczną, ale jej twórców, nie da się prosto zaszufladkować jako zbrodniarzy wojennych.



► **Objawy malarii** nie były wprawdzie przedstawione w **Far Cry 2** w sposób szczególnie realistyczny, ale sam pomysł na uczynienie z choroby poważnej i powracającej przeszkody wzmocnił przekaz gry.



W późniejszych latach regularnie pustoszyła ją m.in. cholera, której ostatni duży nawrót odnotowano jeszcze w XIX wieku.

Czego się boimy?

Zjawiska o tak wielkim znaczeniu cywilizacyjnym musiały odcisnąć swoje piętno na zbiorowej psychice i znajdować ujście w kulturze – od „Rozmyślań” Marka Aureliusza, który odnotowywał, że zaraza największe spustoszenie czyni w ludzkich umysłach, czyniąc je podatnymi na irracjonalizm i egoizm, aż po żyjącego osiemnaście stuleci później Alberta Camusa, który w „Dżumie” zauważał, że chorobę każdy nosi w sobie.

Wydawać by się mogło, że dla nowoczesnego człowieka zaraza, odarta z tajemniczości, powinna stracić swój

czy źródłem zarazy są wirusy, bakterie, priony (cząsteczki białkowe) czy grzyby, podlegają one selekcji naturalnej. Chcą się rozprzestrzeniać, a doprowadzenie do szybkiej śmierci nosiciela ogranicza zakaźność. Przede wszystkim zaś rozumiemy powody, dla których powstają epidemie. Zdajemy sobie sprawę z roli profilaktyki i higieny. I wiemy, że dzięki współczesnej medycynie śmiertelność chorób zakaźnych jest znacznie ograniczona.

Choroby nie są już tym samym wrogiem, jakim były dla naszych noszą-

grypy z lat 1918–19, wywołana przez wirus H1N1, uderzyła w populację zmęczoną działaniami wojennymi, często niedożywioną i pozbawioną opieki medycznej. (Infekcja ta zabiła

z nielicznych krajów nie fałszowała statystyki w sposób aktywny walczyła z chorobą.

A jednak, uzbrojeni w całą tę wiedzę, wciąż podskórnie traktujemy choroby zakaźne dokładnie w ten sam sposób, w jaki czynili to nasi przodkowie, którzy nie mogli sobie nawet wyobrazić istnienia bakterii czy wirusów – **nadal widzimy w chorobach i epidemiach celowość**. Nigdzie nie jest to widoczne lepiej, niż w grach wideo.

Zła wola

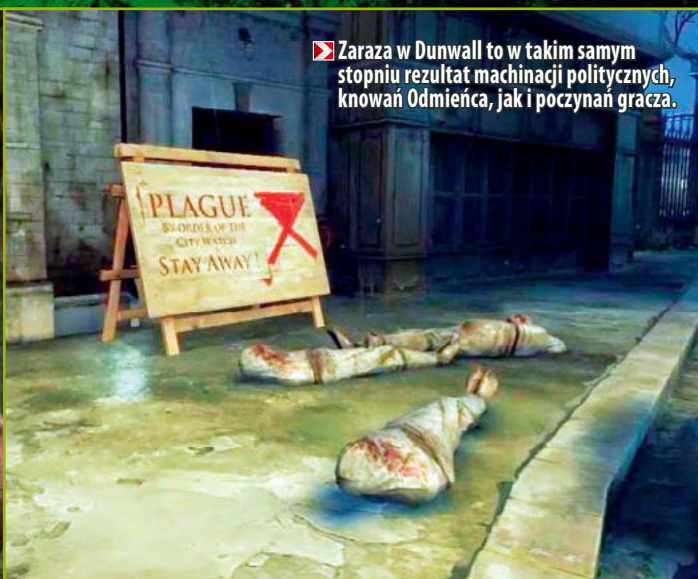
Trudno w końcu znaleźć w jakimkolwiek tytule fantasy plagę, której źródło jest naturalne. Nawet zaraza stanowiąca tło dla głównej osi wydarzeń, musi mieć za sobą czyjaś inteligencję, musi być rezultatem

W SPOSOBIE PRZEDSTAWIENIA CHOROÓB W GRACH WIDZIMY ŚLADY DAWNYCH LĘKÓW.

strasliwy, mistyczny splendor. Dziś rozumiemy chociażby przyczyny pojawiania się i znikania chorób. Wiemy, dlaczego zagrożenie z ich strony maleje z czasem, nie przypisując tego zjawiska kaprysom bóstw. Wiemy o odporności stadnej, otuchy dodaje też świadomość, że celem chorób zakaźnych nie jest zniszczenie ludzkości. Przeciwnie – bez względu na to,

cych sandały przodków. W końcu nie bez powodu XX-wieczne pandemie i epidemie, które dotykały uprzemysłowiony świat zachodni, wybuchały w bardzo szczególnych momentach i okolicznościach. Tyfus atakował w czasie I i II wojny światowej, przede wszystkim w obozach dla jeńców, obozach pracy i obozach koncentracyjnych. Hiszpanka, czyli pandemia

dużo więcej ludzi niż poległo w czasie wojny – szacuje się, że pochłonęła 100 mln ofiar). Swoją rolę w rozprzestrzenianiu choroby odegrały również rządy państw uczestniczących w wojnie światowej, które ukrywały pandemię, aby utrzymać pełną mobilizację w wojsku i fabrykach. Paradoksalnie, grypa otrzymała swą nazwę od neutralnej Hiszpanii, która jako jeden



✦ Zaraza w Dunwall to w takim samym stopniu rezultat machinacji politycznych, knowań Odmieńca, jak i poczynañ gracza.

kłątwy lub kary. Musi mieć jakiś cel. Przenoszone przez mroczne pomioty Skazenie z Dragon Age, jest w sposób całkiem dosłowny – dopustem bożym, karą, za sprowadzenie zła wymierzoną przez Stwórcę. W Hereticu II tajemnicza zaraza to rezultat kłątwy rzuconej przed śmiercią przez głównego złoçzyncę z części pierwszej – D'Sparila. Plaga nieumarłych z Warcrafta III to nic innego jak narzędzie demonów. Celową kreacją nikczemnych sił jest też praktycznie każda zaraza z jaką stykamy się w grach z serii The Elder Scrolls. Również tajemnicza plaga nawiedzająca

Yharnam w Bloodborne okazuje się mieć w końcu podobne źródło.

Czasem bywa i tak, że epidemia jest skutkiem działania wielu sił, z których każda ma swoje ukryte cele. W końcu szara plaga nawiedzająca Dunwall w Dishonored została do miasta sprowadzona w celu przerzedzenia populacji bezdomnych i żebraków. Interwencja Odmieńca – nadnaturalnej istoty, swego rodzaju neutralnego moralnie boga – uczyniła ją znacznie bardziej wirulentną i niebezpieczną dla całego miasta. W jakimś sensie ostatnim „bogiem plagi” jest w grze

jej bohater – Corvo – od którego poczynañ zależy, jak wielkie szkody wyrządzi choroba. Rozprzestrzeniając chaos swymi brutalnymi działaniami, w widoczny sposób zwiększa populację zainfekowanych szczurów.

Ponadnaturalne źródła zarazy odnajdujemy nawet w A Plague Tale: Innocence. Opowiadająca o epidemii Czarnej Śmierci gra, przedstawia jeden z najbardziej widowiskowych i zapadających w pamięć obrazów choroby, wykorzystując do jej zilustrowania prawdziwe pulsujące morze szczurów. Ostatecznie jednak

pomimo historycznego settingu, gra nie traktuje o prawdziwej dżumie, ale o zarazie mistycznej, nienaturalnej, której działanie może zostać nagięte przez złą wolę.

Teoria spiskowa

I pewnie w jakimś stopniu ta antropomorfizacja choroby, albo poszukiwanie kryjącej się za nią (najczęściej nieprzyjemnej człowiekowi) woli jest uzasadnione konwencjami fantasty. Tyle, że w grach wideo wcale się do fantasty nie ogranicza. **Epidemie i pandemie chorób zakaźnych prawie zawsze są w prezentowane graczom, jako sprowadzane przez żadnych władzy ludzi... albo Obcych.**

Gry wideo podchwytyją tu narrację teoretyków spiskowych i popularyzatorów miejskich legend. A może nie powinniśmy zwać winy tylko na nich? W podsycaaniu atawistycznych lęków nieraz uczestniczyli prawdziwi eksperci od manipulacji. Najlepszym przykładem jest tu przeprowadzona w latach 80. przez KGB i Stasi operacja dezinformacyjna o kryptonimie INFEKTION, która miała wytworzyć w zachodnich społeczeństwach przekonanie o sztucznym charakterze wirusa HIV i powiązać pandemię AIDS z działalnością amerykańskich służb specjalnych. Ponad trzy dekady po zakończeniu operacji, 12% Amerykanów wciąż uważa, że wirus ten powstał w wojskowym laboratorium. Dość więc powiedzieć, że to właśnie tego typu narracja stanowi fabularne uzasadnienie występowania większości epidemii również w grach toczących się współcześnie lub w nieodległej przyszłości.

Kto mógłby zapomnieć o Szarej Śmierci z Deus Ex? Nanowirus stworzony przez tajną organizację Majestic 12 miał służyć redukcji populacji, a także twardej kontroli nad światem przez producenta Ambrozji, jedynej „szczepionki”, czy też mówiąc ściślej – substancji tymczasowo hamującej rozwój choroby. Deus Ex był grą, zanurzoną w świecie spisków i najbardziej pokrewnych też przeciwników politycznego i biznesowego establishmentu, ale przyjrawszy się innym tytułom, w których występują choroby zakaźne, odnajdujemy te same wzorce.

Począwszy od stworzonego przez obcych wirusa z serii Crisis, przez ➤

// INCYDENT ZEPSUTEJ KRWI

Nie każda epidemia ukazana przez grę, była pomysłem developerów. Czasem choroba – tak jak w życiu – może być rezultatem przypadku. Taka właśnie sytuacja miała miejsce w 2005 roku w World of Warcraft, po wprowadzeniu do gry lokacji Zul’Gurub wraz ze złowrogim bogiem Hakkarem. Gracze, którzy walczyli przeciw Hakkarowi, otrzymywali debuff nazwany Zepsutą Kwią, który zadawał przez określony czas stałe obrażenia. Działanie Zepsutej Krwi zostało wprowadzone ograniczone czasowo, ale możliwe było przenoszenie „choroby” na pobliskie postaci oraz zwierzęta. Wskutek niedopatrzeń programistów, zainfekowany zwierzak, po przeniesieniu go w stan spoczynku (czyli schowaniu do „kieszeni”) pozostawał zarażony. Możliwe więc było przywołanie chorego zwierzęcia w zupełnie innej lokalizacji, poza instancją w której odbywała się walka z bossem. Doprowadziło to do „wirusowego” rozprzestrzeniania się Zepsutej Krwi. Co gorsza, quest w którym gracze walczyli z Hakkarem był stworzony pod kątem postaci o wysokim poziomie doświadczenia. A zatem gdy debuff zainfekował postacie słabsze, ich śmierć była nieunikniona i niemal natychmiastowa. Ostatecznie choroba została usunięta przy pomocy patcha, ale mechanizmy jej rozprzestrzeniania, a także zjawisko świadomego i celowego infekowania graczy przez postaci, które teleportowały się do największych skupisk ludzkich, stały się przedmiotem badań epidemiologów oraz ekspertów ds. terroryzmu.



▶ Bez postępującej choroby Subnautica byłaby zbyt relaksująca.



wirus Ebola Brahma z Rainbow Six i Blacklight z Prototype, aż po rakgholową zarazę z KotOR-a – **uzasadnieniem dla pojawienia się epidemii prawie zawsze jest kontrola populacji.** Choć czasem ten sam motyw wykorzystany jest w sposób bardziej zniuansowany. Tak było chociażby w przypadku serii Mass Effect i genofagium – choroby powodującej, że większość dzieci rodzi się martwa, stworzonej w celu sterylizacji populacji wojowniczych Krogan.

Dla twórców wirusa – Salarian – genofagium było rozwiązaniem humanitarnym, mniejszym złem redukującym rozrodność rasy, która pozostawiona bez kontroli roznieśliaby ogień wojen po galaktyce. A jednak w ostatecznym rozrachunku, genofagium mogło doprowadzić do skutku, którego Salarianie pragnęli uniknąć – całkowitej eksterminacji

wiedzieli o sporyszu, i – jak twierdzili ich wrogowie – wykorzystywali go do zatruwania źródeł wody pitnej. W czasach nowożytnych też zdarzały się próby militarnego wykorzystania chorób – od ospy, którą koloniści w Ameryce świadomie próbowali zarazić Indian, po potworne eksperymenty III Rzeszy i Japonii w II wojnie światowej. Tyle tylko, że czynienie z każdej choroby narzędzia w ręku większego zła w istotny sposób ogranicza potencjał opowiadanych historii.

Inna diagnoza

Rzadko, bo rzadko, zdarza się jednak grom spojrzeć na choroby z innej perspektywy. W surrealistycznym survival horrorze Pathologic (oraz jego sequelu/remake'u), zaraza pozostaje na poły magicznym dopustem bożym, czymś trudnym do zidentyfikowania i nadnaturalnym. Ale

ZA PRAWDZIWYMI EPIDEMIAMI NIE STOJĄ ŻADNE KLĄTWY I SPISKI.

gatunku. Argument o konieczności zastosowania wirusa nie został ostatecznie obalony. Gra podważyła jedynie sensowność dalszego utrzymywania Krogan w kajdanach „humanitarnej” epidemii, która przestała być mniejszym złem.

Oczywiście broń biologiczna istnieje naprawdę. I zdarzały się w historii przypadki jej użycia; już Asyryjczycy

jest też sama w sobie przeciwnikiem gracza. Walka lekarza, w którego rolę wciela się gracz jest tyleż stresująca, co emocjonalna. Zaraza przestaje być po prostu questem na drodze do wielkiego bossa, narzędziem w ręku ostatecznego zła, które należy pokonać. Choroba jest wszechobecna, stanowi główne źródło przeciwności i rozterek, a przede wszystkim jest prawdziwym antagonistą gry.

// ZOMBIE ZAJADŁE ZARAŻAJĄ

Haitański folklor od stuleci przekazuje mroźne krew w żyłach opowieści o trupach animowanych wołą czarnoksiężników. Rzetelne śledztwa odkryły drugie dno tych historii – znacznie mniej magiczne, za to pełne delirantów – silnych substancji psychoktywnych, wywołujących zaburzenia świadomości i epizody psychotyczne.

A jednak to nie haitański zombie stał się żywym trupem, na punkcie którego oszalał Zachód. Źródła współczesnych zombiaków szukać należy w twórczości legendarnego mistrza horroru – George’a A. Romero. To w jego ślady poszła większość twórców gier wideo. I to za jego sprawą straszące nas z ekranów żywe trupy przypominają raczej mocno karykaturalne przypadki zarażenia wirusem wścieklizny. Czasem jest w tej wizji zombiackiej epidemii nieco więcej realizmu (jak w techlandowskim Dying Light, w którym zombie cierpią nawet na światłowstręt, a postęp choroby można hamować lekami antywirusowymi), innym zaś razem znacznie mniej (jak w przypadku T-wirusa i jego pochodnych, produkowanego przez laboratoria Umbrella Corporation z Resident Evil). Czasem wreszcie twórcy gier sięgają po wiedzę na temat chorób zakaźnych jak najbardziej prawdziwą – i przez to podwójnie niepokojącą. W końcu pasożytniczy grzyb, który przemienia ludzi w zombie w The Last of Us naprawdę istnieje. Na szczęście z taką epidemią „w realu” radzić sobie muszą tylko mrówki.



Inne spojrzenie na temat zarazy zaprezentowało również rozszerzenie Reaper's Due do Crusader Kings II. Symulator średniowiecznego władcy nie mógł obyć się bez symulacji epidemii i pandemii, jakie pustoszyły Europę. Ponownie Paradox zdołał „spersonalizować” to, co w wielu innych grach strategicznych byłoby po prostu odzwierciedlone przez parę cyferek obrazujących ubytki w populacji. **W CKII zaraza to próba charakteru władcy,** okazja do przedstawienia życia w zamknięciu, z dala od ludu oraz wasali. Epidemie wymagają podejmowania trudnych i niepopularnych decyzji – oraz ponoszenia ich konsekwencji. Są w końcu zjawiskiem nadwyřężającym państwo nie tylko ze względu na straty w ludziach, ale na kryzys zaufania.

Czas ucieka

Ale być może **najwięcej z zarazy udało się „wycisnąć” tym developerom, którzy zaryzykowali przedstawienie bohatera jako postaci chorej** – i zrobili to w sposób wiarygodny. Bo choroba, gdy w nią uwierzymy, gdy przestaje być po prostu jednym z questów albo rządkiem liczb, kompletnie przeobraża sposób w jaki gracz chłonie fabułę.

W nadzwyczajnie relaksującej **Subnautice, choroba głównego bohatera staje się motorem napędowym fabuły** i powodem dla których miast spoczywać na laurach i doglądać podmorskiego ogródka, gracz zmuszony jest wyjść ze swojej strefy komfortu i badać najbardziej nieprzyjazne rejony oceanu. Nie potrzeba tykającego nad głową zegara, sama świadomość, iż zakażenie czyni

W obu częściach Pathologic, choroba nie jest przeszkodą na drodze bohatera, ale głównym antagonistą.

Śmara śmierć w Deus Ex to sztucznie stworzona choroba, która – ze względu na ograniczony dostęp do lekarstwa – służy poszerzeniu wpływów politycznych grupy spiskowców.

postępy (o czym można się przekonać badając się skanerem), nadaje podwodnym eskapadom poczucie ważkości, trudne do odnalezienia w innych grach survivalowych.

W sposób jeszcze bardziej emocjonalny – bo podbudowany głęboką warstwą narracji – motyw policznych dni głównego bohatera zasępowało graczom Rockstar Games w **Red Dead Redemption 2**. Gruźlica, której nabawia się Arthur Morgan nadaje ton drugiej połowie gry i zmienia perspektywę z której gracz obserwuje życie kierowanej przez siebie postaci. W końcu to choroba, której leczenie – do połowy ubiegłego wieku – było wysoce nieskuteczne.

Podobnie (choć mniej ostatecznie) jest w **Far Cry 2**, grze pozwalającej „zakosztować” piekła, jakie przynosi ze sobą malaria. Ta tropikalna choroba pasożytnicza, która każdego roku pochłania miliony istnień, staje się elementem większej układanki. To coś więcej niż tylko przypadłość wymagająca od gracza ciągłego zażywania leków łagodzących jej objawy. Obok innych niebezpieczeństw i trudów – od pożarów po wciąż zacinającą się broń – stanowi symbol odrzucenia protagonisty przez wypłowiałe,

niechętne mu środowisko. W swym sadyzmie wobec gracza, Far Cry 2 próbował skomentować zarówno kolonializm, jak i relacje na tle rasowym i etnicznym. Gra robiła to bez sięgania po frazesy i wyuczone formułki. I niestety uczyniła to po raz ostatni, bo sequele wołały sprzedać nam fantazję o byciu maszyną do zabijania.

Recepta

Spersonalizowanie choroby, powiązanie jej z losem bohaterów lub najbliższych mu osób, a także uczynienie jej konsekwencji namacalnymi wyrwało powyższe tytuły z pułapki, w jaką wpadała większość gier. Epidemia nie powinna być po prostu kolejną przeszkodą na ścieżce gracza i kolejnym questem do przerobienia. Gdy nie można jej w ten sposób spłycić, gdy zyskuje wymiar osobisty, staje się zatrważająco wiarygodna.

A jeśli jesteśmy jeszcze niegotowi na to, by w świecie wirtualnym przeżywać choroby emocjonalnie, zawsze znajdzie się alternatywa. Skutecznym lekarstwem na nasze traumy może być czarny humor, jakiego niewątpliwie dostarcza rozgrywka w Plague, Inc. i obserwowanie kontynentów pokrywających się morzem czerwonych kropek, w każ-

// CZY WIESZ ŻE...

// **ENDEmia** TO UTRZYMYWANIE SIĘ PRZEZ DŁUŻSZY CZAS STAŁEJ LICZBY ZACHOROWAŃ NA CHOROBE ZAKAŻNĄ NA OKREŚLONYM OBSZARZE GEOGRAFICZNYM.

// **EPIDEMIA** TO WYSTĘPOWANIE DUŻEJ LICZBY ZACHOROWAŃ NA CHOROBE ZAKAŻNĄ NA OKREŚLONYM OBSZARZE GEOGRAFICZNYM (NP. WEWNĄTRZ JEDNEGO MIASTA ALBO PAŃSTWA).

// **PANDEMIA** TO WYSTĘPOWANIE DUŻEJ LICZBY ZACHOROWAŃ NA CHOROBE ZAKAŻNĄ NA DUŻYM TERENIE OBEJMUJĄCYM WIELE KRAJÓW LUB KONTYNETÓW.

dym miejscu, w którym nasz wirus, bakteria, pasożyt czy też inne paskudztwo zdołało znaleźć nosiciela. Może pora też by zmierzyć się z Ospą LeChuckową w Tales of Monkey Island, paskudną chorobą, objawiającą się zielenieniem skóry i piraczeniem mowy. A może warto podszkolić się w zarządzaniu szpi-

talem podczas epidemii sucharozy albo mózgowpłasu w Two-Point Hospital? Na pewno jednak nie warto widzieć w każdym kaszlnięciu przejawu wymierzonej w nas kosmicznej lub ludzkiej złej woli. I myślę, że z czasem również w grach wideo częściej odnajdziemy takie stanowisko. Wyjdzie to im na zdrowie. **[CDA]**



Telewizory 8K

– hit czy bullshit?

■ Gapi się w 300" ekran: **Smuggler**

Ledwo z grubsza oswoiliśmy się w Polsce ze standardem 4K, a tu producenci już trąbią, że jego czas się już powoli kończy i coraz odważniej inwestują w urządzenia o rozdzielczości 8K.

Standard 8K to obraz składający się 7680 x 4320 pikseli, co oznacza 4 razy większą rozdzielczość niż 4K (3840 x 2160) i 16 razy więcej niż najpopularniejszy w Polsce Full HD (1920 x 1080). Czy warto obecnie zainwestować w odbiornik w standardzie 8K?

Zady i walety

Naukowcy wyliczyli, że jeśli na każdy stopień naszego kąta widzenia przypadnie 120 pikseli, to przeciętne ludzkie oko nie będzie widziało różnicy pomiędzy obrazem telewizyjnym i tym, co widzimy na żywo. Co oznacza w praktyce, że mając telewizor 60-65" 4K i patrząc na nadawany program w tej rozdzielczości z odległości ok. 2 metrów, nie potrzebujemy nic lepszego, bo i tak nie dostrzeżemy różnicy. Chyba że zmienimy TV na sporo większy (75" jako minimum, wskazane 85"). To po pierwsze.

Po drugie, kwestia ceny. **Za high-endowego Sony 8K HDR 85" KD85ZG9B 5GE należy dziś zapłacić 73 000 zł.** Mniej wyposażone modele to koszt rzędu 25–30 tysięcy złotych, a 65-calowe telewizory z segmentu „budżetowego” to wydatek ok. 12 tysięcy zł. Ale, rzecz ja-

śna, wraz z upływem czasu i upowszechnieniem się tego standardu ceny powinny znacząco spaść – podobnie było z telewizorami 4K.

Większy problem jest taki, że... **nie bardzo jest co na nich oglądać.** Warto wiedzieć, że obecnie spora część filmów w 4K to tylko efekt sprzętowego upscalingu materiału nagranych w niższej rozdzielczości,

standardzie. Przed przeniesieniem na następny rok przełomem miała być Olimpiada w Tokio, w całości nagrywana i nadawana w 8K. (Będzie retransmitowana w tym standardzie przez japońską NHK i włoską RAI).

Warto też wspomnieć o kolejnej pułapce, jaka czyha na użytkowników telewizorów 8K – to niewystarczająca przepustowość łącz. Wedle badań przeprowadzonych w 2018 średnia szybkość internetu w Polsce to 25 Mb/s, a z transferów powyżej 500 Mb/s korzystają nieliczni. A teraz uwaga: wcześniej skompresowany film w 8K wymaga bitrate'u (czyli prędkości transmisji) 24 Gb/s. Tak,



a materiały rejestrowane oryginalnie w 8K są obecnie rzadkością. Oczywiście pojawiają się już pierwsze jaskółki – amerykańska telewizja CBS pokazywała w 2019 niektóre mecze NFL w tej rozdzielczości, japońska NHK emituje już niektóre filmy w tym

GIGAbitów. Dla porównania, program w Full HD wymaga bitrate'u ok. 30 Mb/s. (W 4K ok. 100 Mb/s). Rozwiązaniem może być sieć 5G (są już telewizory 8K z wbudowanymi modemami 5G). Ale kiedy zobaczymy ją w Polsce... oto jest pytanie.

Tak, czy nie?

Czyli co, 8K nie ma sensu? Otóż ma. I choć **nie poleciłbym obecnie inwestycji w telewizory o tej rozdzielczości**, to nie należy patrzeć na standard 8K tylko przez pryzmat telewizorów. Czy gdyby ktoś zapytał was w roku 2000 „czy warto w waszą Nokię 3310 wmontować duży ekran o ogromnej rozdzielczości, superszybki procesor i 1000x więcej pamięci niż teraz macie w swoich pecetach?”, zdrowo myślący człowiek odparłby ze śmiechem, ale po co mi to wszystko, skoro przez telefon się tylko rozmawia!?. A teraz wyjmiecie swoje smartfony i zobaczcie, że prowadzenie przez nie rozmów to tylko ułamek ich możliwości. Możliwości, o których nam nawet wtedy się nie śniło, a bez których dziś ciężko się obejść. Podobnie będzie z 8K.

Pomyślcie np. o możliwości posłużenia się transmisją 8K do celów medycznych (diagnostyka, zdalne operacje). **Pomyślcie o grach komputerowych, gdzie 8K w połączeniu z HDR i VR sprawdzi się idealnie.** Pomyślcie o kinach, w których filmy 8K mogą przenieść widzów na zupełnie inny poziom realizmu i jakości obrazu. Pomyślcie o zajmujących całą ścianę wyświetlaczach, będących „oknem” na cały świat, od amazońskiej dżungli po galerię obrazów w Luwrze. (Przesadzam? Już dziś możecie kupić – ale lepiej nie pytajcie za ile – płaski niczym malowidło telewizor o ekranie 292”, czyli Samsung Luxury Wall, widoczny obok).

Dziś powszechne 8K to **jeszcze pieśń dość odległej przyszłości**, a telewizory tego standardu to tylko łakomy kąsek dla bogatych gadżetofilów. Tak jak odbiorniki 4K 5 lat temu, czy Full HD w 2009 roku, a HD w 1996... Gotów jestem postawić spore pieniądze na to, że w 2030 to będzie już coś zupełnie normalnego i do tego używanego na sposoby, które dziś nawet nam nie przychodzą do głowy. A dyskutować będziemy wtedy, czy standard 16K ma sens. Zakład?

[GDA]



▶ Całościenny telewizor 8K? Dzisiaj jeszcze abstrakcja, za 5 lat ciekawostka, a za 10 standard...

NOWY NUMER MAGAZYNU KAWAII!





Artystyczne zaVRowania

■ Zaraz coś zmaluje: **Cerebrum**

Wejść do pokoju byle jakiego, nie dbaj o farby, nie dbaj o pędzel. Ściskając w rękę kontroler VR odkryj, że w wirtualnej rzeczywistości możesz... nieco więcej.

Immersyjne technologie wprowadzają użytkownika w świat nowych możliwości artystycznych. Tworzenie dzieł z goglami VR na nosie może być równie fascynujące, co zwiedzanie w ten sposób choćby Luwru. Przekonałam się o tym na własnej skórze, wskazując w świat rzeczywistości wirtualnej za pomocą gogli Oculus Rift S.

Twórz i już

Aplikacja artystyczna Tilt Brush początkowo dostępna była wyłącznie na platformie HTC Vive. Teraz obsłu-

programu galerię, a uwagi i opinie twórców zebrano, by udoskonalić aplikację. Również Adidas posłużył się apką. Wykorzystując ją, przygotował kampanię promującą model butów Nite Jogger. Zaproszeni do współpracy artyści mieli przy wykorzystaniu rzeczywistości wirtualnej stworzyć dzieła ilustrujące hasło kampanii: „Nigdy nie jest za późno”. Prace zostały wykorzystane w reklamie butów oraz umieszczone w wirtualnej galerii sztuki. Jak widać, apka ma swoich zwolenników nie tylko wśród amatorów, a idąc z duchem czasu firmy obojętnie wykorzystują potencjał aplikacji VR.

Podobne programy artystyczne, które pozwalają nie tylko dobrze się

bawić w VR, ale spędzić ten czas produktywnie, np. kreując projekty godne zmonetyzowania, to m.in. Gravity Sketch, CoolPainterVR czy Quill. Nic więc dziwnego, że w kwestii artystycznej wirtualna rzeczywistość ma coraz więcej zastosowań. **Ludzie z twórczym zacięciem za sprawą aplikacji VR tworzą cuda. I zarabiają na tym.**

Zwirtualnienie

Przykładem artystki, która na malowaniu w rzeczywistości wirtualnej zrobiła niezły biznes, współpracując

choćby z HTC Vive, Google, IBM czy Microsoftem jest Anna Zyljajewa (@annadreambrush). Jej pokazy malarstwa wirtualnego stanowią gratkę dla sporej publiczności po świecie, prezentując swoje – i rzeczywistości wirtualnej – możliwości (na zdj. głównym). Wystawę miała już nawet w paryskim

Luwrze! Anna prowadziła także wykłady w ramach TEDx o byciu artystą VR i przesuwaniu granic w dziedzinach sztuki. W Polsce kolektyw zajmujący się tworzeniem w m.in. wirtualnej rzeczywistości to choćby Dream Adoption Society. Ich prace prezentowane były globalnie, np. podczas festiwalu A MAZE w Berlinie czy w nowojorskim teatrze The Performing Garage.

Za trendem podążają producenci. Do artystycznego wyżywiania się można teraz używać nie tylko standardowych kontrolerów, ale i specjalnie opracowanych dla twórców pilotów. Przykładem jest tu świeżynka proponowana przez Logitecha – VR Ink Pilot Edition, czyli rysik do precyzyjnego działania na warsztach i modelach, a tym samym dopieszczania trójwymiarowych dzieł. Narzędzia opracowywane



► Grafiki artystów z kampanii Adidasu można oglądać w apce na iOS-a: **CreatorsByNite**.

specjalnie dla twórców VR pozwalają na większą interakcję z przygotowywanym projektem niż tradycyjne przybory. A to wyzwala dodatkowe pokłady kreatywności, chociażby podczas tworzenia projektów architektonicznych.

Sztuka dla sztuki

Jeśli waszym celem jest nie tyle tworzenie, ile napawanie się dziełami innych, to również możecie posilkować się możliwościami serwowanymi przez VR. Gogle na nos i ruszajmy. Sferyczne doznania zapewni np. Acute Art App (znajdująca się w Viveport), w której odkryjemy dzieła Mariny Abramović czy Anisha Kapoora. Podobnie ma się sprawa w przypadku apki VR-All-Art, która dodatkowo jest swego rodzaju platformą społecznościową dla twórców. Muzeum partneruje apka Boulevard (dostępna w Oculus), która jest, jak

VR umożliwia stworzenie obrazu i... wejście do niego!

giwana jest już przez wszelkie marki (oprócz PSVR) i nieustannie zbiera pozytywne opinie. **Tilt Brush zamienia nasz pokój w sztalugę**, a rozbudowany zestaw pędzli, duża paleta kolorystyczna i narzędzia w programie sprawiają, że wsiąkamy w tę przestrzeń wirtualną bez reszty. Google zorganizował swego czasu nawet grupę „Artist in Residence”, w której każdy zaproszony doń artysta miał sposobność testowania możliwości apki Tilt Brush. Z owoców ich pracy stworzono na stronie

▶ Takich przestrzennych dzieł można dokonać np. w programie Quill. Obracając się na okolo, dojrzymy „wystające” części obrazu.



▶ Annę w akcji można śledzić na jej kanale na YouTube.

to ujął magazyn Forbes, „Netfliksiem dla sztuki”. Za pośrednictwem aplikacji możemy przemierzać muzea, ale także dzięki goglom VR „wejść” do poszczególnych obrazów!

Podobny zamysł mieli twórcy obecnego na Viveport „Mona Lisa: Beyond the Glass”. To pierwszy projekt VR przygotowany przez muzeum w Luwrze. Obejmuje on wirtualne oprowadzenie po wystawie połączone z objaśnieniem metod malarskich Leonarda da Vinci i genialnymi grafikami wykorzystującymi potencjał rzeczywistości wirtualnej. Ponadto placówki pokroju muzeów czy galerii sztuki zauważyły profity płynące z wykorzystania rzeczywistości wirtualnej i ochoczo wyposażają się w sprzęt VR, dzięki czemu umożliwiają gościom przeżywanie podróży w głąb dzieł lub odczuwanie historii sztuki w nowy sposób. **Przeniesienia do rzeczywistości wirtualnej doczekały się np. komiksy na wystawie „Polski Komiks w Wirtualnej Rzeczywistości” w Łodzi, czy dzieła Beksińskiego na wystawie „Human Condition” w Katowicach.** Sztuka to jednak nie tylko muzea. Na scenę VRową wchodzi także inne dziedziny twórcze. Pierwszą w historii transmisję VR wprost ze sceny otrzyma w tym roku „Konkurs Chopinowski”.



▶ Oculusze bawił się mną Ryszard Chojnowski (fb: Rysław). Ja tworzyłam obrazy, on – fotorelację. :)

Czas pokaże, jak w dziedzinie artystycznej VR radzić sobie będzie dalej. Przypadać trzeba, że już teraz ma duże możliwości. Wszak zawsze artyści używali do tworzenia swych dzieł najbardziej zaawansowanych ówczesnie narzędzi. Zdecydowanie warto przemierzać współczesne galerie i samemu ćwiczyć się w byciu mistrzem wirtualnego pędzla, jednocześnie obserwując dalszy rozwój tej technologii. [CDA]

PS To naprawdę wciąga. Kiedy dorwałam się do malowania (i rzeźbienia, wszak twory mogą powstawać w 3D), zgubiłam kawał czasu.

REKLAMA



REPUBLIC OF GAMERS

ROG STRIX GO 2.4

BEZPRZEWODOWY
ZESTAW SŁUCHAWKOWY

Hi-Res
AUDIO



**Graj gdziekolwiek
Nic nie zagłuszy ci gry**

Słuchawki z aktywną redukcją szumu

Mikrofon z redukcją szumów, wspomagana przez AI

Bezprzewodowe połączenie 2.4 GHz, o niskim opóźnieniu

Szybkie ładowanie oraz długa żywotność baterii

Kompatybilne z konsolami PS4 i Nintendo Switch



Dostępne w
X-kom

ASUS

REKLAMA

PARAMETRY PS2

Rozdzielczość	Paleta barw	MIPS	Wielokąty/sek	Pamięć RAM	Nośnik danych	Dźwięk
do 1080i	24-bitowa	ok. 1000	75 mln	32 MB	DVD	48 kanałów



20 LAT Z PS2



■ Męczy DualShocka: **Smuggler**

Czwartego marca 2000 roku na sklepowe półki w Japonii trafiła PlayStation 2 – najlepiej sprzedająca się konsola w historii branży. Przypomnijmy jej początki.

Ale nie da się opisać historii PS2 bez obszernej dygresji na temat pierwszej konsoli Sony. A tej nie byłoby w ogóle, gdyby nie brak dobrych manier kierownictwa Nintendo w 1993 roku. W owym czasie Sony nie była zbyt zainteresowana wejściem w świat elektronicznej rozrywki, uważając że te wszystkie wideogry to tylko przejściowa moda. Wtedy to Nintendo zwróciło się do Sony z propozycją skonstruowa-

nia napędu CD-ROM do jej konsoli SNES. Tzn. chciała wypuścić unowocześnioną wersję tej konsoli z wbudowanym napędem CD (bo pierwotnie korzystała ona z kartridży o dość mizernej pojemności 16-48 MB, co bardzo ograniczało twórców gier). „Czemu nie” – odpowiedziało Sony. Co jak co, ale na tym się doskonale znało, bo przecież było współtwórcą tego standardu zapisu danych.

...Nu, Nintendo, pagadi!

Coś jednak zgrzytało we współpracy pomiędzy tymi kolosami – i gdy Sony pokazało oficjalnie SNES-a z ich wbudowanym napędem, dzień później Nintendo... zerwało umowę, ogłaszając to zresztą w trakcie targów CES, bez wcześniejszego poinformowania o tym szefostwa kooperanta. Bo z różnych przyczyn postanowiło zrobić ten deal z Philipsem, a zamiast czytnika płyt CD-ROM

chciano wstawić w SNES-a lansowany przez Holendrów napęd CD-i, mogący zmieścić na płycie ok. 100 MB danych więcej. Nawiasem mówiąc, ten deal też nie wypalił, a CD-i się nie przyjęło na rynku i w 1998 zaprzestano produkcji napędów w tym standardzie.

Totalnie zaskoczone tą nagłą woltą Sony zostało na lodzie – z gotowym napędem i paroma opracowanymi



► Pierwsza konsola Sony, zwana „szarakiem”.



► „Ken Kutaragi, ze swymi „dziećmi” (po lewej wersja PS2 Slim).

przy okazji technologiami – co odebrało jako publiczne upokorzenie. A że Japończyk utraty twarzy płazem nie puszcza, stąd poniekąd „na złość Nintendo” rozeżłone kierownictwo Sony postanowiło... dobudować do CD-ROM-u resztę konsoli. Branża

jak i atrakcyjną w stosunku do możliwości ceną (299 dolarów). Nie dziwi więc, że w pierwszy weekend po wejściu na rynek sprzedano w Japonii 100 000 egz. W sumie rozeszło się ponad 102 miliony PS One, czyli ponad trzy razy więcej niż skonstruowa-

CZY WIESZ, ŻE...

* Pierwsza oficjalna cena PS2 w Polsce to 2699 zł – a działo się to w czasach, gdy pensja 800 zł na rękę uważana była za bardzo przyzwoitą. Dawało to dość niedzienny przelicznik walutowy – prawie 10 zł za dolara. Ale już wiosną 2001 cena spadła poniżej 2000 zł, a rok później staniała do akceptowalnych 999 zł.

* Użytkownicy PS2 zakupili w sumie ponad 1,5 miliarda egz. gier na nią. I mówimy tu o legalnych wersjach, bo nie ukrywamy, że piractwo gier na PS2 szerzyło się jak diabli, szczególnie w krajach nieco mniej rozwiniętych.

* PS2 nie miała wbudowanego dysku twardego, choć istniała możliwość podłączenia takowego (3,5", maks. 40 GB pojemności) za pomocą gniazda sieciowego. Ale nie każdy HDD chciał z PS2 współpracować. W sumie to większość nie chciała – producent podawał więc listę kompatybilnych modeli.

* W 2010 Sony skonstruowało BRAVIA KDL22PX300 – 22" telewizor z wbudowaną w podstawkę konsolą PS2 (fotka na następnej stronie).

* Plotka głosiła, że ówczesny dyktator Iraku, Saddam Husajn zamówił 4000 sztuk PS2. Ale nie po to, by na nich grać – podobno chciał wykorzystać ich moc obliczeniową do sterowania raketami dalekiego zasięgu i autonomicznymi pojazdami.

* Oficjalna premiera PS2 w Brazylii miała miejsce dopiero pod koniec roku 2009. W 2013 nadal była to najpopularniejsza konsola w tym kraju (korzystało z niej około 40% brazylijskich graczy).

Ponad 150 mln sprzedanych egzemplarzy. Do dziś nikt nawet się do tego wyniku nie zbliżył.

patrzyła na to z drwiącym uśmieszkiem, dominował pogląd, że „Sony nie ma pojęcia o hardware [konsol] i tworzeniu gier”. Ale ten się śmieje, kto się śmieje ostatni.

Pierwsza konsola Sony pojawiła się w sprzedaży w grudniu 1994, miażdżąc konkurencję tak parametrami,

nej w 1996 przez Nintendo konsoli N64 (nadal korzystającej z kartridży). Cóż, trzeba przyznać, że zemsta Sony była spektakularna.

Sky isn't the limit!

– Jestem pewien, że następna generacja PlayStation sięgnie nieba. Może nawet polecą w kosmos – obiecywał

w 1997 ówczesny dyrektor generalny Sony. Wiedział, co mówi, bo projekt był wtedy już w zaawansowanej fazie. Prace nad następcą PS One rozpoczęły się praktycznie zaraz po tym, jak ta trafiła do sprzedaży. Nic więc dziwnego, że gracze siedzieli jak na szpil-

wbudowany moduł sieciowy i – szok! – napęd DVD. (To budziło obawy fanów, że tym samym będzie bardzo droga, bo w owym czasie technologia DVD była świeżynką na rynku i ceny takowych urządzeń zaczynały się od ok. 300 USD).

Witajcie w Matriksie

Dopiero gdy na rynku pojawiła się konsola Dreamcast Segi i sprzedawała się doskonale, nieco zaniepokojone tym Sony podczas PlayStation Meeting, **pierwszego marca 1999 roku, oficjalnie zapowiedziało „next generation PlayStation”**. Przedstawiono jej imponujące parametry, a zaprezentowane demo technologiczne przyprawiło oglądających o ogólny wytrzeszcz oczu i masowy opad szczęk (m.in. animacje twarzy starego mężczyzny, chodząca po wybiegu modelka, ożywające szkielety itd.) oraz wywołało ogromny hype. Nawiasem mówiąc, po tej prezentacji akcje Sony skoczyły o prawie trzy procent). Oliwy do ognia umiejętnie dolewał „ojciec PlayStation”, Ken Kutaragi, zresztą późniejszy CEO Sony Computer Entertainment: – *Możesz komunikować się z nową cyberprzestrzenią. Widziałeś film Matrix? Ten sam interfejs. Ten sam koncept.*

Czy przesadzał? Trochę tak, ale z drugiej strony wtedy to naprawdę był ►►



► Tak wyglądały wstępne prototypy PS2. Cóż, dobrze się stało, że designerzy poszli inną drogą.



► Tak wyglądało słynne demo techniczne PS2. Dwadzieścia lat temu taka grafika urywała głowy graczy.

kosmos. Nowa konsola była nie tylko około 8 razy wydajniejsza od swego poprzednika, ale też deklarowała osiągnięcia Dreamcasta (o ówczesnych pecetach nie wspominając). Grafikę teoretycznie mogła wyświetlać nawet w 1080i, czyli 1920 x 1080(*) w 16,7 mln kolorów. To efekt zastosowania Emotion Engine,

czyli 64-bitowego chipu stworzonego przez Toshiba specjalnie z myślą o PS2. Dla równowagi dodać należy, że developerzy zgodnym chórem narzekali potem na jego skomplikowaną architekturę, utrudniającą tworzenie gier. Do tego miała napęd DVD. (Moduł sieciowy pojawił się dopiero po paru latach w wersji PS2 Slim).

O tym jaką pozycję miało wtedy Sony w branży i świadomości graczy dowodziło, że natychmiast po prezentacji PS2 sprzedaż Dreamcasta raptownie spadła(**) i już się nie podniosła. Ludzie woleli poczekać kilka (naście?) miesięcy na

konsolę Sony – bo nikt nie wiedział, kiedy konkretnie nastąpi jej premiera – niż już kupić i grać na całkiem dobrej przeciwie konsoli Segi. Do tego EA oświadczyło pośpiesznie, że mocno angażuje się w tworzenie gier na PS2 i nie zamierza wspierać Dreamcasta. W kolejce chętnych ustawiły się też Capcom, Squaresoft, Namco... W efekcie konsola ta dała graczom sporo świetnych „ekskluziwów” i masę gier. (W sumie powstało ich ponad 2000, choć niektóre źródła mówią nawet o 4-10 tysiącach, zapewne wliczając do puli gry z „szaraka”, bo plotki o wstecznej kompatybilności też się potwierdziły).

Dodajmy do tego futurystyczny design, dalece odbiegający od dość topornie wyglądających konsol konkurencji (no, OK – N64 Nintendo też fajnie wyglądało...) i „szarakowatego” poprzednika oraz możliwość odtwa-

rzania muzyki i filmów z DVD. Dzięki temu nawet ci, którzy nie byli graczami, chętnie kupowali PS2 jako domowe centrum multimedialne. Szczególnie że kosztowało niecałe 300 dolarów, a więc tyle, co „niskobudżetowy” odtwarzacz DVD, mając przecież znacznie więcej możliwości. Np. można było jej użyć do arcypopularnego w Japonii karaoke. Powstała zresztą do tego specjalna aplikacja, Singstar z dołączonym mikrofonem, który można było podłączyć do konsoli.

Domina(torka)

Do tego premierę wsparto mocną i bardzo kontrowersyjną akcją reklamową (patrz ramka Kontrowersje). Jednym z reżyserów niepokojąco surrealistycznych telewizyjnych spotów był sam David Lynch – twórca cieszącego się wtedy ogromną popularnością serialu „Miasteczko Twin



► Telewizor Sony z konsolą PS2 wbudowaną w podstawkę.

NAJLEPSZE GRY NA PS2(***)

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

ROK WYDANIA: 2001

Jest uroczym komentarzem na temat naszego świata, bardzo słabym filmem, genialnym trollingiem fanów, prawdziwym zakończeniem MGS i postmodernistycznym przedstawieniem, jakiego nikt poza Kojimą nie byłby w stanie wystawić na naszych telewizorach. W okolicach premiery ani recenzenci, ani fani nie byli przygotowani na równie odważną produkcję i rzadko kto cokolwiek z tej gry zrozumiał. Teraz, kiedy zamotane monologi w okolicy zakończenia nie są już teoretyzowaniem i prorokowaniem, ale smutną rzeczywistością, jest o wiele łatwiej.



SILENT HILL 2

ROK WYDANIA: 2001

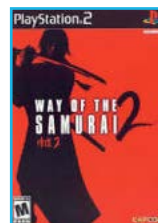
Tytuł dla odbiorcy zainteresowanego historiami, które nie obrażają inteligencji dorosłego człowieka. To rzecz nie tylko porażająco ambitna, piękna i smutna, ale też niezwykle odważna – wydany przez giganta, na wielką platformę, przy ogromnym budżecie reklamowym... horror psychologiczny o miłości. Jesteście w stanie przypomnieć sobie coś podobnego? „Dwójka” to najbardziej rzeczywiste piekło, w jakim człowiek może się za życia znaleźć. Sprawdźcie sami, jak błyskotliwe i inteligentne mogą być gry, jeżeli tylko ktoś im na to pozwoli. Ale uprzedzam – to może boleć.



WAY OF THE SAMURAI

ROK WYDANIA: 2002

Gra, która nie trzyma cię za rękę i niewiele tłumaczy: pozwala po prostu wcielić się w ronina, bezpańskiego samuraja przeżywającego kilka dni w konkretnym miejscu i konkretnych warunkach, ale mocno niekonkretnym celu. To krótka zaskakująca krótka – jedno przejście zajmuje ledwie parę godzin. Ale właśnie dlatego bezboleśnie można do niej wracać i sprawdzać, jak jeszcze sprawy mogą się potoczyć. A dbałość o szczegóły i detale jest w Way of the Samurai wręcz niesamowita. Jeżeli lubicie sandboksy: jazda obowiązkowa!



Pięć najlepiej sprzedających się gier na PS2

Zestawienie ewidentnie sponsoruje literka G

Grand Theft Auto: San Andreas	20,81 mln. egz.
Grand Theft Auto: Vice City	16,15 mln. egz.
Gran Turismo 3: A-Spec	14,98 mln. egz.
Grand Theft Auto III	13,10 mln. egz.
Gran Turismo 4	11,66 mln. egz.

Peaks", co zresztą czuć w tym filmie bardzo (zobaczcie sami – bit.ly/2v2dgOg). A winnej reklamie PS2 lansowano system... PlayStation 9, sugerując, że obecna to rodzaj whikulu czasu zabierającego gracza w przyszłość. Więc chyba nie zdziwi was to, że w ciągu doby od momentu rynkowego debiutu, w marcu 2000 roku, w samej Japonii sprzedano niemal 1 milion sztuk PS2 (!!!). W USA, gdzie konsola pojawia się pół roku później, zakupiono w 24 h „tylko” 500 000 egzemplarzy – bo więcej nie było w magazynach. W efekcie wystawione na Ebayu konsole osiągały ceny rzędu 1000 dolarów za sztukę. W Wielkiej Brytanii w sklepach robiono zapisy na konsole, które dopiero miały do nich dotrzeć itd. To. Był. Szal!

Simply the best!

Do momentu zakończenia produkcji – w listopadzie 2012 – nabyło ją

ponad 155 mln osób, co daje PS2 tytuł najlepiej sprzedającej się konsoli w historii całej branży. Do dziś żadna inna stacjonarna konsola nawet się do tego wyniku nie zbliżyła. Nawiasem mówiąc, na następnych miejscach są PS4 – 109 milionów – i PS One ze 102 mln egz. na liczniku. Nigdy wcześniej i nigdy później żadna maszyna tak bardzo nie zmiażdżyła konkurencji – łączna sprzedaż reszty konsol szóstej generacji była trzy razy niższa niż PS2, nawet pomimo dość brudnych sztuczek zdesperowanej konkurencji. Przykładowo Microsoft „podkupił” twórców gry Halo, która pierwotnie miała być „eksem” na PS2, a jak wiadomo trafiła na Xboksa. Krótko mówiąc – Sony pozamiała! A produkowana przez prawie 13 lat PS 2 to jedna z najlepszych konsol w całej historii tej branży. Zdaniem wielu – najlepsza. [GDA]

(*) Sega wycofała swą zdeklasowaną przez PS2 konsolę ze sklepów po zaledwie dwóch latach od premiery...

(**) Ale z takiej rozdzielczości korzystały bodaj tylko 4 gry, z których żadna nie pojawiła się w Europie. W praktyce gierki na PS2 zwykle „chodziły” w 640 x 480.

KONTROWERSJE

Sony postawiło na prowokujące i kontrowersyjne reklamy, tworząc też np. serię grafik promocyjnych, często zawierających wyraźne seksualne podteksty (np. mężczyzna wciągający kobietę bieliznę w kształcie symboli na kontrolerze PS2 albo skąpo i seksownie ubrana kobieta zaskoczona przez swego partnera na igraszkach z czterema ogromnymi symbolami z owego kontrolera, mającymi wyraźnie cieliste, męskie kształty i owłosienie itd.).



GOD HAND

ROK WYDANIA: 2006

O co w niej chodzi, jest tam jakaś fabuła? Nieważne. Kogo to obchodzi? Jakies demony, dziki zachód, dziwne rzeczy. Ważne jest to, że masz na padzie specjalnie wybrane przyciski pozwalające ci korzystać z około setki ciosów, które dostosowujesz, jak chcesz. Masz uderzenia specjalne, tymczasową nieśmiertelność, jeżeli dobrze ci idzie, masz przesadzoną przemoc i każdy cios, jaki zadajesz, siedzi jak w najlepszych bijatykach. A jednocześnie w rzadko której bijatyce okładanie przeciwników po mordach jest tak satysfakcjonujące jak w God Handzie!



KILLER7

ROK WYDANIA: 2005

Do diabła, możliwe, że jest tam najlepsza fabuła, jaka kiedykolwiek pojawiła się w grach.

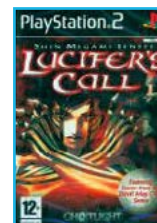
Stylowy cel-shading, przez który gra nie postarzała się, kryje za sobą mroczną, wielowątkową opowieść: historię o wiecznej wojnie Wschodu z Zachodem, której losy decydują się nie tylko w bazach wojskowych, ale też w szkołach czy w mediach. Rozgrywka łącząca celowniczek na szynach z Resident Evil zaskakuje oryginalnością na każdym kroku – a reżyseria przerywników do dziś powoduje u gracza gęsią skórę (rosyjska ruletka!). Arcydzielo.



SHIN MEGAMI TENSEI 3: LUCIFER'S CALL

ROK WYDANIA: 2004

Najlepszy JRPG wszech czasów! Wyobraźcie sobie postapokaliptyczne Tokio, w którym miejsce ludzi zastąpiły bóstwa i postacie z legend – Dionizos, Lilith, Sziwa, nierządnicą Babilonu. By przeżyć, stałeś się półdemonem. Teraz zaczynasz budować armię nieziemskich istot (prawie każdego wroga można zarekrutować... w dialogu), by uczynić sobie ziemię poddaną. Czy chcesz zająć miejsce Najwyższego, czy utopić świat w chaosie? Twoja decyzja – nieliniowa i dojrziała fabuła dostosuje się do każdej filozofii. Pod względem projektów potworów, lokacji i postaci każdy inny rolplej błędnie w porównaniu z tym tytułem.



PAGER



► To pierwszy pager umożliwiający wyświetlanie znaków alfanumerycznych (rok 1990).

naliści, np. dilerzy narkotyków. Okazało się, że ludzie, którzy muszą być w stałym kontakcie z pracodawcą czy klientem, jest zaskakująco wielu.

Szef cię znajdzie!

Na początku lat 90. pagery trafiły również do Polski. Każdy odbiornik miał swój numer identyfikacyjny. W sytuacji, gdy jego właściciel był pilnie poszukiwany, trzeba było wykręcić przez telefon numer centrali systemu, numer użytkownika, a potem numer telefonu, pod którym czeka wiadomość. Centrala drogą radiową przekazywała sygnał do odbiornika, odbiornik wydawał cichy pisk, a na jego ekranie pojawiał się numer telefonu poszukującego właściciela pagera. Ten ostatni najczęściej rozpoczynał wtedy nerwowe poszukiwania... budki telefonicznej, by oddzwonić i zapytać, o co chodzi. Przypomnijmy, że stacjonarny telefon był wciąż w polskim domu dobrym luksusem, a sieć telefonii komórkowej znajdowała się jeszcze w powijkach. Innym ważnym rytuałem posiadacza pagera było pozostawianie w obrębie tzw. „pola”, czyli w zasięgu radiostacji zdolnych do przesyłania sygnału do urządzenia.

Kwestie te miały szczególne znaczenie w przypadku lekarzy czy policjantów. W nagłej sytuacji ich szybki powrót do pracy mógł przecież uratować komuś życie. Komunikat, że jest się poszukiwanym – jeśli specjalista nie miał telefonu w domu (a zazwyczaj nie miał) – dostarczał tylko pager. Nic dziwnego, że po wynalazek ten ochoczo sięgnęły służby.

Równie ważną grupą użytkowników okazali się jednak biznesmeni, którzy kupowali pagery dla siebie i swoich

■ Po Muzeum Techniki oprowadza: **Bartłomiej Kluska**

Narada w firmie. Przy konferencyjnym stole zebrali się ubrani w eleganckie garnitury ludzie sukcesu. Są jednak skonsternowani: obok nich siedzi przecież zupełnie nagi facet! „Nie da się ukryć. Tylko jeden kolega w naszym biurze nie ma pagera” – przekonuje napis pod zdjęciem.

Dom, biuro lub kawiarnia. W spokojną atmosferę wdzierają się krótki sygnał dźwiękowy. Człowiek szybko zerka na urządzenie przypięte do paska od spodni lub schowane w torbie. „Muszę lecieć, potrzebuję mnie.” – rzuca i wybiega. Takie sceny najpierw mogliśmy zobaczyć w amerykańskich serialach typu „Ostry dyżur”. W latach 90. coraz częściej widzieliśmy je również w Polsce. **Pager – bo to on tak brzęczał – uznawano wówczas za symbol społecznego statusu.** Przecież tylko ludzie bardzo

ważni muszą cały czas być w kontakcie z innymi. Prawda?

W stałym kontakcie

Za wynalazcę pagera uważa się Alfreda Grossa, amerykańskiego pioniera komunikacji bezprzewodowej (jednego z twórców walkie-talkie i CB-radia), który w 1949 roku wpadł na pomysł, by wykorzystać miniaturowe odbiorniki radiowe do jednostronnej komunikacji. **Proste urządzenie miało po odebraniu sygnału radiowego poinformować swojego właściciela, że ktoś chce się z nim skontaktować.** Tylko tyle i aż tyle.

Jak to często bywa, prekursor nie zrobił kokosów na swoim dziele (próbował zainteresować nim – z niewielkim zresztą powodzeniem – głównie amerykańskich lekarzy), ale pomysł podchwycili inni. W tym przypadku Motorola, która w latach

60. wprowadziła system przywoławczy na rynek komercyjny (przy okazji dając wynalazkowi nazwę „pager”). Kluczowym elementem okazała się oczywiście przenośność urządzeń, którą umożliwiło wykorzystanie w nich tranzystorów. Pager miał sens, jeśli zawsze był przy swoim właścicielu.

Analogiczne rozwiązania promowały również firmy takie jak Bell czy Philips, wszystkie one opierały się jednak na podobnej koncepcji: urządzenia były wyłącznie odbiornikami wiadomości. Te ostatnie zresztą ograniczały się najczęściej do sygnału dźwiękowego stanowiącego kluczową informację: jesteś potrzebny! Nic dziwnego, że początkowo użytkownikami pagerów byli lekarze, policjanci i strażacy, których pilnie przywoływano w ten sposób do pracy.

Z czasem technologia umożliwiła odbiór także wiadomości głosowych i tekstowych. To ostatnie pozwoliło w latach 80. wyeliminować brzęczący, stresujący pacjentów dźwięk ze szpitali (lekarz dostawał dyskretną informację prosto na wyświetlacz). Pagery trafiły już wówczas do szerszego grona użytkowników: biznesmenów, dziennikarzy czy artystów (szczególną popularnością cieszyły się wśród amerykańskich raperów, głównie dlatego że były drogie). Urządzenie cenili sobie także... krymi-

► ...i od tej pory byliśmy już na zawsze uwiązani na elektronicznej smyczy.



You can depend on it to make a nuisance of itself.

The whole point of a pager is to interrupt what you're doing and tell you to turn your attention elsewhere. Well, you can depend on our Bellboy® pager to interrupt you anywhere in greater Buffalo. Because this top-of-the-line pager is backed by New York Telephone, which has been keeping people in touch for 83 years.

The little rascal is yours for only \$19 a month, complete with a merciful off-switch. For just \$2 a month more, it comes with a second, different sounding signal tone. Which tells you to

call your home, say, as opposed to your office. For a no-nonsense demonstration at one of eight convenient locations, call (716) 842-0606.

And let the Bellboy pager beep for itself.

The Bellboy Beeper

© New York Telephone

► Ręka w garniturze dzierżąca pager – reklama podkreślała, że to atrybut człowieka sukcesu.

pracowników. Dodajmy, że gadżet nie był tania. **Samo urządzenie kosztowało równowartość nawet dwuletnich średnich zarobków w Polsce, a posiadanie pagera wiązało się oczywiście także z opłatą niemałego abonamentu.** Inwestycja musiała się jednak szybko zwracać, bowiem liczba użytkowników systemów przywoławczych w Polsce rosła bardzo szybko. Pager przypięty przy pasku nikogo już nie dziwił, pojawiły się również modele zakładane na rękę jak zegarek, a eleganckim paniom producenci proponowali pagery... w formie noszonego na szyi łańcuszka. **W drugiej połowie dekady w Polsce z pagerów korzystało już ponad 100 tys. osób, a w „polu” działania ich sieci znalazło się 80 proc. powierzchni kraju.**

Pagery stały się symbolem rewolucji na rynku pracy, jakiej doświadczyli Polacy w latach 90. Praca do godziny 16 czy wolne weekendy dla wielu ówczesnych pracowników były tylko miłym wspomnieniem, a kluczowa dla ich kariery okazywała się dyspozycyjność. „To nic, że jest już po godzinach pracy. Możesz być nawet daleko od telefonu. Szef i tak cię znajdzie. Ostatnio zafundował ci pagera i przykazał: Nie wyłączaj go nigdy!” – opisywał to zjawisko dziennikarz „Gazety Wyborczej”.

Śmierć wzywaka

Polacy zdawali się jednak lubić te urządzenia. Gdy redakcja ogłosiła konkurs na polską nazwę pagera, przyszło wiele sympatycznych propozycji, m.in. woładelko, wzywak, znajder czy zawołajek. Jeden z czytelników potraktował nawet słowo „pager” jako skrót, rozwijając go jako „...przenośny antenowy generator ewentualnej rozmowy”.

Pagerowe sieci rosły jak grzyby po deszczu, oferując swoim użytkowni-

kom nie tylko coraz nowocześniejsze urządzenia (w tym pagery umożliwiające odbiór wiadomości tekstowych i głosowych), ale też szereg dodatkowych usług. Pager mógł zatem pełnić funkcję budzika i zegarka, dostarczać prognozy pogody, kursy walut czy giełdowe notowania. **Do dobrego tonu wśród ludzi obeznanych z technologicznymi nowinkami należała umiejętność samodzielnego wprowadzania tekstowych wiadomości,** które następnie odbiorca mógł odczytać na ekraniku swojego pagera. Wystarczyło oczywiście zadzwonić do centrali sieci i podyktować tekst telefonistce, ale gadżeciarze mogli zrobić to własnoręcznie dzięki klawiaturom telefonów. Tekstowe wiadomości wprowadzało się tak jak na komórkach, czyli poprzez przyciskanie cyfr odpowiednią liczbę razy (jedynka naciśnięta raz dawała literę „A”, dwa razy – „B” itd.). Cały szkopał w tym, że telefony stacjonarne... nie miały wyświetlaczy, komunikaty dla pagerów wprowadzało się zatem na ślepo!

Oczywiście ograniczeń takich nie miały taniejsze i coraz bardziej dostępne telefony komórkowe – oferujące przecież nie tylko połączenia użytkownikom bez żalu porzuciła brzęczące przy pasku „wołaki” na rzec przypominających cegłę z antenką komórek.

Znak czasów: pagery, jeszcze nie tak dawno będące arcydrogim obiektem pożądania biznesmenów i ludzi służb, pod koniec lat 90. stały się zabawką w rękach dzieciaków (cha-

Pager killer

Początek telefonii komórkowej w Polsce datuje się na rok 1992, gdy z taką usługą wystartował Centertel. Jednak arcydrogie aparaty, abonamenty i rozmowy sprawiły, że urzędnicy te długo pozostawiali domeną najbogatszych biznesmenów oraz... przestępczego półświatka (w tej grupie oznaką statusu były przecież „skóra, fura i komora”). W połowie lat 90. mieliśmy ok. 50 tys. użytkowników komórek, a zasięg sieci obejmował niespełna 60 proc. powierzchni kraju. Pagery wciąż były górą! Sytuacja zmieniła się po 1996 roku, gdy koncesje dostały sieci GSM: Plus i Era. Ostra konkurencja sprawiła, że telefony komórkowe szybko upowszechniły się wśród zwykłych śmiertelników. Jednak Muzeum Techniki opowie tę historię innym razem.

Nie da się ukryć



Tylko jeden kolega w naszym biurze nie ma pagera.

Szacuje się, że w 1994 roku na świecie w użyciu było **ponad 60 mln pagerów.**

rakterystyczne żółte breloczki Motorola rozdawała nawet jedna z stacji radiowych). Młodzież, dla której koszty abonamentu i rozmów przez komórkę były wciąż poza finansowym zasięgiem, pokochała znacznie tańsze „bipery”. Piski przychodzących wiadomości („ impreza wieczorem”, „po lekcjach u mnie...”) na przełomie wieków były ścieżką dźwiękową w polskich szkołach. Na krótko. Wkrótce i najmłodsze pokolenie zastąpiło pagery komórkami.

Elektroniczna smycz

Nasz dzisiejszy bohater wciąż jednak nie chce trafić do gabloty w muzeum techniki. **Pagerów nadal używają lekarze w szpitalach,** doceniających szybkość i niezawodność, brak kłopotów z zasięgiem i ładowaniem baterii oraz fakt, że częstotliwości, na których pracują te urządzenia, nie wchodzi w konflikt z aparaturą medyczną. Dyskrekcję pagera wciąż mogą docenić również ludzie „zawodowo” wchodzący w konflikty z prawem. Bo **pager – w przeciwień-**

stwie do telefonu komórkowego – **nie zdradzi lokalizacji swojego użytkownika.** Z technologii przywoławczej nadal korzystają i zwykli śmiertelnicy. Brzęczyk informujący cię w restauracji, że pizza, którą zamówiłeś, czeka na odbiór – to właśnie pager!

Historycznie istotniejszy od samego urządzenia jest jednak upowszechniony przez nie styl życia i pracy. Już w latach 90. publicyści określali pager mianem „elektronicznej smyczy”, którą zresztą wielu użytkowników zakładało sobie do browalnia. Do dziś jej nie zdjęliśmy. Bycie stale „pod telefonem” i „pod mailem”, ciągłe sprawdzanie zasięgu (użytkownicy pagera powiedzieliby „pola”), odbieranie wiadomości od szefa i klientów wieczorami, w weekendy czy na urlopie... – wszystkie te elementy naszej codzienności zaczęły się przecież od niepozornego brzęczyka, przypinałego do paska od spodni. [CDA]

„BIAŁY, BIAŁY DZIEŃ”

Każdy niemal wie, kto to Björk, może kojarzy Sigur Rós, móm, Ólafura Arnaldsa czy Hildur Guðnadóttir – kompozytorkę niezwykle ilustracyjnej i mrocznej ścieżki dźwiękowej do „Jokera” i miniserialu „Czernobyl”. Ze znajomością tamtejszego kina tak dobrze już nie jest, choć niektórzy widzowie pewnie zaliczyli „Nói Albinói”, „Barany. Islandzką opowieść” czy „Fúsiego”. Dzięki reżyserowi Hlynurowi Pálmasonowi mamy ponownie sposobność zetknięcia się z filmem islandzkim. I to nie było jakim.

„Biały, biały dzień” jest dramatem, który spowija tajemnica – niczym mgła, która płóży się wśród Fiordów Wschodnich, gdzie obraz był kręcony. Tamże w mlecznobiałej scenerii ginie żona głównego bohatera, Ingimundura – w tej roli Ingvar Sigurðsson (nominowany do ubiegłorocznej Europejskiej Nagrody Filmowej oraz uhonorowany w Cannes Nagrodą Fundacji Louisa Roederera dla wschodzącej gwiazdy dla najlepszego aktora). Mimo zachowywania pozorów normalności owdowiały policjant każdego dnia zmagają się z pustką i bólem wspomnień. Próbuje wyjść z traumy a to z pomocą psychologa, a to podaje się autoterapii, remontując dom.

Jak w licznych wywiadach wyjaśnia Sigurðsson, postawa Ingimundura czerpie z najsłynniejszej islandzkiej sagi, której bohaterem jest impulsywny acz zamknięty w sobie wiking uczący własne dzieci nieokazywania słabości. Islandczyk o zaciętej twarzy zdaje się więc nikogo nie wpuszczać do swej intymnej przestrzeni. Z jednym wyjątkiem: własnej wnuczki – Salki (w tej fenomenalnej roli córka reżysera – Ida Hlynisdóttir). Wydaje się, że bliska relacja bohatera z dziewczynką nieco łagodzi jego Weltschmerz.

W każdej niemal scenie wybrzmiewają pytania: czy w naszym świecie jest miejsce na żalobę, czy współczesnemu mężczyźnie mimo wszystko wolno płakać i cierpieć? I może najważniejsze: jak bardzo idealizujemy najbliższe osoby, które kiedyś utraciliśmy? A może liczy się tylko tu i teraz? Odpowiedzi przychodzą białego, białego dnia – wtedy, kiedy niebo spotyka się z ziemią i kiedy to można porozmawiać z umarłymi, jak mówi się na Islandii. **[Chen Pi]**



„TOMMASO”

Dobiegam siedemdziesiątki. Urodziłem się na nowojorskim Brooklynie. Wiecie, jak zaczynałem w branży? Od wyreżyserowania pornosu, w którym musiałem zagrać główną rolę, bo facetowi, któremu dałem 300 dolarów za przelecenie przed kamerą mojej dziewczyny, nawet nie stanął(*). Dziś jestem nie tylko reżyserem, ale i scenarzystą z kilkudziesięcioma filmami na koncie. Znać mnie najpewniej ze „Złego porucznika” albo z „Króla Nowego Jorku”. Nazywam się Abel Ferrara.

Do pierwszoplanowej roli w „Tommaso” zaprosiłem Willema Dafoe. Tę bardzo charakterystyczną twarz zapamiętaliście pewnie z „Plutonu” mojego kolegi po fachu, Olivera Stone’a, czy z kontrowersyjnego „Ostatniego kuszenia Chrystusa” Martina Scorsese. Wiedziałem, że jako mój niemal równolatek Willem idealnie wcieli się w tytułowego bohatera – moje alter ego. Zależało mi na tym, abyście nawet boleśnie odczuli to, z czym zmagają się człowiek twórca, człowiek partner i człowiek ojciec w moim wieku. Aby uwiarygodnić tę publiczną spowiedź, na której krytycy odcisnęli już piętno ekshibicjonizmu, postanowiłem nakręcić ją w moim własnym mieszkaniu w Rzymie. Poszedłem jeszcze dalej: w filmie zagrały moja partnerka i kilkuletnia córeczka.

Tak więc stanął przed wami – widzami – aktor. A tak naprawdę ja – odarty z intymności i tajemnic – starzejący się zazdrosny mąż i nadgorliwy ojciec. Willem dał z siebie wszystko, odtwarzając rolę Tommaso – lekko narcystycznego artysty, który stara się oprzeć młodziutkim, atrakcyjnym kobietom o podrygujących biustach i rozchyłonych dekoltach, suchego alkoholika mierzącego się z samym sobą podczas regularnych spotkań AA. O ile umysł rozumie problemy bohatera i walczy z codziennymi pokusami i demonami, o tyle serce niekoniecznie daje sobie z tym radę.

W rzeczywistości pokazałem dwa filmy: jeden, stanowiący tło do tego właściwego, to migawki z codziennego życia w wielkim mieście – zakupy w lokalnym zieleniaku, poranne espresso w kafejce za rogiem, spacer z córką po parku. W drugiej warstwie zamierzałem oddać to, co dzieje się w mojej głowie: lęki, duchy przeszłości, obawy, żądza, szamotanina, pokusy, nałogi, ludzkie cierpienie. Mimo że nie ma targania po szczękach i strzelaniny, wybierzcie się do kina. Zapraszam. **[Abel Ferrara Chen Pi]**

(*) Tak opowiadał sześć lat temu o swoim reżyserskim debiucie o niewybrednym tytule „Dziewięć żywotów mokrej c*pk” („9 Lives of a Wet Pussy”) dziennikarzo-
wi „Guardiana” Abel Ferrara.



LEE CHILD, „ZGODNIE Z PLANEM”

To już 24. tom (!) przygód Jacka Reachera(*), człowieka znikąd, takiej krzyżówki Batmana, Robocopa i Sherlocka Holmesa. I choć wszystkie pisane są wedle tego samego schematu (Jack przypadkiem wpłtuje się w jakąś aferę, rządowy spisek etc., po czym w finale odchodzi w siną dal, pozostawiając po sobie ciała niemilców i dogasające zgłiszczą ich imperiów), to nadal czyta się świetnie. Oczywiście nie jest to wielka literatura, tylko po prostu sprawnie napisana książka sensacyjna, idealna lektura na podróż czy „posiedzenie” w poczekalni lekarskiej. Najnowsza odsłona to nie tylko jeden z najlepszych „reacherów” w ogóle, ale też na pewno najbardziej krwawy i brutalny odcinek cyklu, choć początek wcale tego nie zapowiada. Ale pod koniec książka

wygląda jak scenariusz do jednego z pierwszych „Szklanych pułapek”, odrzucony z powodu nadmiaru przemocy... Jedno, co niepokoi, to sam Jack, który – mam wrażenie – nabral tu jakichś niefajnych psychopatycznych cech, bo zabijanie wyraźnie zaczęło mu sprawiać przyjemność, a poczucie empatii gdzieś mu zaginęło. [Smuggler]

PS Jako, że każdy tom jest osobną całością, jeśli dotąd nie mieliście do czynienia z Reacherem, to może być dobry start.

(*) Być może niektórzy kojarzą to nazwisko z filmowych adaptacji z Tomem Cruise’em, które nie umywają się do książek, pomijając już fakt, że Reacher ma w książce ponad 1,90 m wzrostu i waży 100 kg.



FILM

„BRAHMS: THE BOY II”

Klasyka horroru rozgrywającego się w nawiedzonym domu/z nawiedzoną lalką. Widziałeś jeden, widziałeś wszystkie. Mamy tutaj traumę, która jest powodem wyjazdu rodziny na wieś. Obowiązkowo do starego, wielkiego domu. Dziecko odnajduje w jego pobliżu opętaną zabawkę, z którą się zaprzyjaźnia. Jedno z dorosłych pracuje – drugie przebywa w domu z dzieckiem i jest świadkiem paranormalnych sytuacji. Oczywiście nikt nie dowierza tym rewelacjom, zrzucając na zmęczenie, nudę, wreszcie wspomnianą powyżej traumę. Domysły, że może być to sprawka lalki, są wyśmiewane, bagatelizowane, do czasu, gdy jest już za późno. Prawdy bohaterka dochodzi, oczywiście szperając w internecie, gdzie znajduje wycinki ze starych gazet, świadczące o tym, że dzieje się coś naprawdę niedobrego <łowroga muzyka>. Wtedy dochodzi do ostatecznej, nierównej konfrontacji z siłami zła. Na pewno gdzieś już to widzieliście – „Brahms” niczym was nie zaskoczy. Nawet twistem fabularnym na końcu, bo jest równie przewidywalny jak reszta fabuły.

Wszystkie części składowe są tutaj solidne – aktorstwo, zdjęcia, nawet scenariusz. Sequel „The Boy” ma jeden zasadniczy problem... zupełnie nie straszy. Pomysł reżysera na igranie z widzem zamykają się w typowych jump scare’ach i niezbyt subtelnym operowaniu muzyką. Do fabuły wprowadzony jest nieśmiało wątek psychologiczny – lalka pomagająca uporać się dziecku z traumą, upatrywanie brutalnych wypadków wokół domu w sposobie na radzenie sobie z urazem psychicznym. Niestety, jest to jedynie pretekst do przedłużania niewiedzy ojca, uznającego matkę za źródło problemów. Koniec końców i tak wszystko rozbija się o oklepany wątek paranormalny i złowieszczą lalkę. To główna różnica między sequelem a jedyneką – film „The Boy” z 2016 roku nie był arcydziełem, niespecjalnie straszył, ale przynajmniej zaskakiwał zakończeniem. W „Brahmsie” za brakło nawet tego. [Ninho]



OLGA GITKIEWICZ, „NIE ZDĄŻĘ”

To reportaż o polskim transporcie publicznym, idealny do poczytania w autobusie. Albo w pociągu, najlepiej podczas absurdalnie długiej podróży. Wtedy przestaje być wadą nieco chaotyczny układ i niejasne nazewnictwo rozdziałów, który powoduje, że równie dobrze można czytać książkę na wrywki, zaczynając od dowolnego miejsca.

Mamy tutaj zarówno monologi w duchu Aleksijewicz, w których autorka oddaje głos innym, wstrzymując się od jakiegokolwiek komentarza, jak i rozdziały zawierające informacje czysto faktograficzne. Nie brakuje historii nietypowych, idealnie nadających się na pierwsze strony gazet, jak np. okoliczności zmodernizowania linii Lubin-Wrocław i kradzieży pociągu, który miał uświetnić otwarcie owej. Najwięcej jest jednak obserwacji codziennych dylematów ludzi, którzy mieszkają poza wielkimi strefami aglomeracyjnymi. Czy to z własnego wyboru, czy też z powodów od nich niezależnych, nie podróżują samochodem osobowym, zatem ich codzienne być lub nie być sprowadza się do pytania: czy autobus przyjedzie? A jeśli tak, to czy na niego zdążą? A jeśli tak, to czy się w nim zmieszczą? Wykluczenie transportowe to zjawisko jak najbardziej aktualne.

„Nie zdążę” nie jest jednak tylko listą zażaleń. Gitkiewicz spotkała się z ludźmi, którzy kochają swoją pracę i widzą w niej sens, a nawet więcej – traktują ją jak misję. To pokrzepiające, zwłaszcza po lekturze ciężkiego i dość skomplikowanego rozdziału poświęconemu prywatyzacji PKP. Efekty procedury, który jest tam opisany, odczuł chyba każdy z nas. [JPB]



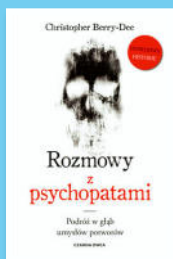
❖ PREMIERY — (POLECANKI SMUGGLERA)



Thomas Morris

„Tajemnica eksplodujących zębów oraz inne ciekawostki z historii medycyny”

Autor tej sporej (655 stron) książki przewertował stopy dawnych czasopism lekarskich, by opisać najdziwniejsze i kuriozalne przypadki chorób i kuracji, jakie w nich znalazł. Wybuchające zęby, oddawanie moczu nosem, czy historia francuskiego oficera, który sam siebie usunął kamieniem z pęcherza moczowego to tylko drobna część opisanych tu historii. Sugeruję tylko, żeby nie czytać przy jedzeniu. Premiera 15.04.



Christopher Berry-Dee

„Rozmowy z psychopatami. Podróż w głąb umysłów potworów”

Czyli seria rozmów przeprowadzonych przez autora, z zawodu kryminologa, z przestępcami skazanymi za przerażające zbrodnie, w tym seryjne zabójstwa, pokazująca, co myślą o sobie, swych ofiarach i świecie, który ich otacza. Przerażające. Premiera 15.04.



Wika Filipowicz

„Przy stole z królem. Jak uczutowano na królewskim dworze”

Czyli monarchie (głównie polskie) od strony kulinarnej. Co jedli, czym jedli, jak jedli, z czego jedli, z kim jedli – Jadwiga (lubiła piwo), Jagiełło (uwielbiał gruszek, ale musiał to ukrywać przed otoczeniem), słynna cesarzowa Sissi czy królowa Elżbieta II (nie tolerowała jajek w białych skorupkach). Czy jadal wykwitnie, zdrowo, jak jedli itd. Masa tego rodzaju ciekawostek podłana – ehem – sosem popularyzmo-naukowym. Warto. Premiera 15.04.

HEATHER MORRIS, „PODRÓŻ CILKI”

Już okładka sugeruje powiązania z „Tatuażystą z Auschwitz” – tekst traktuje o dalszych losach jednej z bohaterek pobocznych utworu, przyjaciółce Lale Sokolowa. Cilka Klein spodziewała się, że po wyzwoleniu Auschwitz wróci do normalnego życia, ale wybaczy szybko pozbawili ją złudzeń. Zawiniła tym, że ze względu na niezwykłą urodę, pozwoliła odrzec się z godności, żeby przeżyć – a „kolaboracja” z Niemcami oznaczała zsyłkę do gulagu.

Choć sowiecki łagier wygląda nieco inaczej od obozów zagłady, powracają dawne koszmary – praca ponad siły, przedmiotowe traktowanie kobiet czy mylenie przez więźniów fizycznej relacji z uczuciem. Choć historia była poruszająca, przez sfabularyzowanie trudno traktować ją jako źródło rzeczywistej wiedzy o obozach. Autorka wprost wspomina o masie uproszczeń i zmyślonych wątkach. Takie zabiegi nie tylko podważają książkę jako źródło wiedzy. Po zmierzaniu się ze sporą porcją literatury obozowej, było mi zwyczajnie przykro, że wiele rozdziałów, pomimo poruszania poważnych kwestii, nie potrafiło wykrzesać ze mnie emocji.

[Otton]

DUNE

Planszówka Dune, bazująca na kultowej powieści Franka Herberta, to w zasadzie po prostu odświeżona wersja klasyka z 1979 roku. Odrobinkę zmieniono zasady, doszlifowano też nieco wizualizacje. Jeśli więc ktoś miał okazję grać w pierwowzór, nie musi poświęcać za wiele czasu na zapoznanie się z instrukcjami.

Celem rozgrywki jest przejęcie kontroli nad planetą Arrakis zamieszkiwaną przez lud Fremenów, która jest wyjątkowa, bo zasobna w najcenniejszą substancję w całym wszechświecie – specyficzną przyprawę, melanz. Musimy więc walczyć o wpływy na planecie i dobierać się do złóż melanzu, pojawiających się tu i ówdzie w drodze losowania. Co jakiś czas losujemy także, czy to kartą, czy rzutem kośćmi, jaką okolicę zniszczy burza piaskowa oraz w którym miejscu pojawi się Szej Hulud. Sukces osiągniemy tylko poprzez dobre wykorzystanie unikalnych umiejętności każdej z postaci (mamy 6 frakcji) oraz spryt, należy bowiem nie tylko być zasobnym w melanz, za który m.in. rozwijamy armię, ale i z jej pomocą wziąć we władanie kilka twierdz. Kolejne tury obejmują m.in. licytację w ciemno kart z osprzętem (niekiedy zupełnie bezużytecznym) i prowadzenie walk. Można też zawierać sojusze. Gra przebiega szybko i bardzo wciąga, niezależnie od tego, czy jest się fanem uniwersum, czy nie. Warto. Ponadto w drugim kwartale 2020 roku ma się pojawić także dodatek do gry, wprowadzający do rozgrywki dwie zupełnie nowe frakcje.

[Cerebrum]



„CZARNY KSIĘŻYC”

To osadzony w realiach XVII wieku włoski serial, którego motywem przewodnim jest polowanie na czarownice. Śledzimy losy prześladowanych niewiast głównie z ich perspektywy. I to mogłoby być plusem, wraz z pięknymi lokacjami, kostiumami i dobrą muzyką. Pokazany jest brud, wszelakie niedoskonałości ówczesnego życia, a to się ceni... A sceny ukazujące prześladowania i procesy czarownic są zrobione bardzo dobrze, wręcz naturalistycznie. Pojawiają się też wątki romantyczne, rozterki moralne bohaterów, misje poboczne czarujących kobiet i ich przeciwników, historie życia, wspomnienia i plany na przyszłość... Dosłownie kociołek Panoramiksa, w którym bulgocze zbyt wiele składników naraz. Do tego szybko odkrywamy, że serial pełen jest luk fabularnych, a na domiar złego kuleją bezpośrednie interakcje między bohaterami. Wydają się naciągane, gra jest nieprzekonująca, niektóre sceny wyglądają do bólu sztucznie. Stąd nie mogę z czystym sercem polecić tego tworu. Bo obok czarownic spaliło się tu chyba sporo kartek ze scenariusza – powodując wspomniane luki w fabule, gryzące w oczy niczym dym ze stosu. Niestety.

[Cerebrum]



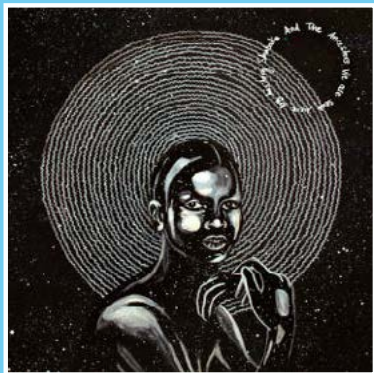
SHABAKA AND THE ANCESTORS „WE ARE SENT HERE BY HISTORY”

Panie i panowie, podpora londyńskiej sceny jazzowej, czarnoskóry czarodziej saksofonu tenorowego i klarnetu! Shabaka Hutchings! Ten brytyjsko-barbadoski muzyk jest liderem kilku zespołów, w tym The Comet is Coming, w koncercie którego miałem trudno opisywalną wręcz przyjemność uczestniczyć. A to dlatego, że w ciągu półtorej godziny trzem barbarzyńcom, obrazoburcom i ikonoklastom udało się splądrować i podpalić sanktuarium jazzu, obalić pomniki progresywnego rocka, zaataczyć na grobach trance’u i techno, posypać zgłiszczą popiołem z drone’u i wznieść na tych gruzach świątynię afroelektroetnorockabilly.

Teraz jednak nie będzie ani o „Kometach”, ani też o Sons of Kemet, lecz o innej formacji prowadzonej również przez Hutchingsa, czyli o zespole Shabaka and the Ancestors, którego drugi album „We Are Sent Here by History” już jest. Sam lider mówi o swym najnowszym dziele: „to medytacja na temat naszego rychłego wyginięcia jako gatunku”. I w tym proroctwie coś jest. Pierwszy bowiem utwór o znamienitym tytule „They Who Must Die” idealnie wręcz wpisuje się w naszą ogarniętą paniką rzeczywistość. Poza werbalnym przesłaniem dotyczącym kultur zniszczonych przez hegemonię zachodniego ekspansjonizmu, kapitalizmu i supremację białego człowieka z płyty płynie energetyzująca dawka jazzu, post-bopu i fusion. Brzmieniowo „Behold, the Deceiver” przypomina dzieła Johna Coltrane’a, Erica Dolphy’ego czy Sonny’ego Rollinsa. Niemal we wszystkich utworach cudownie zdziera palce na strunach Ariel Zamonsky, którego kontrabas turbodoladowuje kompozycje Hutchingsa. Uczta, którą można delektować się

w nieskończoność. Wcale się nie dziwię, że „The New York Times” napisał po ukazaniu się tej płyty: „Shabaka and the Ancestors piszą własną historię jazzu”. **[Chen Pi]**

PS Niniejszym oficjalnie dementuję to, co w „Mój dżez” na płycie zespołu Kury „P.O.L.O.V.I.R.U.S.” wyśpiewuje Ryszard vel Tymon Tymański: „bo dżezu nikt nie kuma, man/a krytyk właśnie zes*al się”.



SKALPEL „HIGHLIGHT”

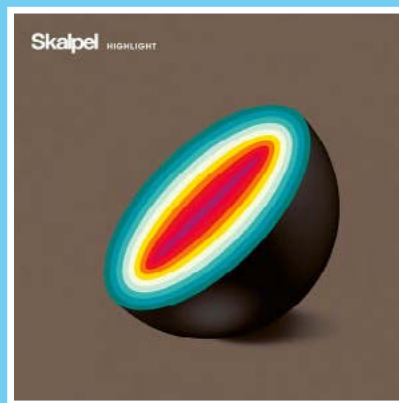
„My name is Wiktor Mazurek” – nie wiem, jak po tym intro zareagowali kołesie z prestiżowej, niezależnej brytyjskiej wytwórni Ninja Tune, gdy 20 lat temu dostali od Marcina Cichego i Igora Pudły wypaloną na komputerze EP-kę z napisem „Skalpel. Polish jazz”.

Sklamałem. Wiem. Wydali wrocławskiemu duetowi płytę. Gdybym ją kupił zanim ówczesnie usłyszałem ich na żywo, pewnie z wrażenia osunąłbym się z krzesła. A tak na ich koncercie spadły mi buty, których do dziś znaleźć nie mogę.

Od niezwykle udanego przyjęcia tam, gdzie nagrywają m.in. The Cinematic Orchestra, Herbalizer, Jaga Jazzist czy Kid Koala, minęło 20 lat. I na tę rocznicę Skalpel wydał czwarty długogrający krążek „Highlight”, który zabrał mnie w ekscytującą podróż w nowe, choć znajomo brzmiące rejony. Pierwszy utwór „Blow”, błyskawicznie wystrzelił mnie w kosmos swym minimalistycznym, trip-hopowym rytmem. W „Pull closer” odnalazłem wesołe nutki rodem z „Hot Rats” Franka Zappy, z kolei chilloutowy „Arrival” wypełnił mnie letnią beztróską, a zamykająca całość „Zorza” dopełniła dzieła leniwym hi-hatem, któremu towarzyszy wibrująca daviesowska trąbka.

Dziesięć przepięknie skrojonych kawałków (nazwa zobowiązuje) o różnicowanym jazzowo-elektronicznym brzmieniu stanowi niecodziennie przyjemny amalgamat, w którym uważniejszy słuchacz odnajdzie inspiracje Herbiem Hancockiem, wspomnianym Milesem Daviesem, a także Steve’em Reichem czy Simonem Greenem zwanym również Bonobo. Absolutnie nie oznacza to, że „Highlight” jest zlepkiem przypadkowych utworów – nic bardziej mylnego. Przez rozmaite klimaty cudownie wręcz płynie i pozwala też odpłynąć. Mimo że dystrybutor nie dołączył do przesyłki tubki, płyta nie daje się odkleić od tacki odtwarzacza. I gra, i gra, i gra.

Od białostockiego gigu, kiedy poznałem Skalpela, minęło naście lat. Mam już nowe buty, ale po uczcie „Wyróżnienia” dla odmiany spadłem z krzesła. Nie mogę się podnieść. **[Chen Pi]**



„SALA SAMOBÓJCÓW. HEJTER”

Kręcąc film o hejcie w sieci, łatwo przekroczyć granicę i przesadzić, albo wręcz przeciwnie, zatrzymać się w pół kroku, nie doceniając wagi problemu. W swym najnowszym obrazie Jan Komasa bierze się z nim za bary, ale w moim odczuciu trochę go spłyca. Bohater, Tomek Giemza, dopuszcza się plagiatu, za co zostaje wykreślony z listy studentów, szybko jednak odnajduje nowe powołanie, zatrudniając się w wątpliwej moralnie agencji PR, którą twardą ręką rządzi nieugięta Beata Santorska. Tam chłopak odkrywa, jak łatwo manipulować ludźmi, zwłaszcza z pozycji internetowego trolla. W tej intrydze istotną rolę odgrywają osobiste urazy bohatera i chęć odegrania się na zaprzyjaźnionej rodzinie z warszawskich elit. Efekt łatwo przewidzieć; maszyna pusz-

czona w ruch w pewnym momencie wymyka się spod kontroli, każdy kolejny krok to równia pochyła prowadząca do finałowej tragedii.

Metamorfoza bohatera następuje w moim odczuciu zdecydowanie zbyt szybko, przez co postać Tomka, choć brawurowo zagrana przez Macieja Musiałowskiego, staje się przerysowana i mało wiarygodna. Równie karykaturalnie wypadła postać bezwzględnej Beaty (jak zwykle świetna Agata Kulesza). Zresztą niemal wszyscy są tu jednowymiarowi, rysowani bardzo grubą kreską. Nie zmienia to faktu, że film ogląda się nieźle; szkoda, że nie za sprawą wiarygodnego scenariusza, ale jedynie koncertowo dobrej obsady. **[Siekiera]**



NA LUZIE

naluzie@cdaction.pl

Z ŻYCIA
REDAKCJI

NOTŁATKI

CZYLI AUTENTYCZNE WYCINKI Z GROWYCH PATCH NOTESÓW

Od teraz każdy pokonany boss wychodzi poza pole widzenia i wybucha.

Nieprzystępni nastolatkwie mogą teraz całować się z innymi nastolatkami.

Można już nakarmić kogoś cukinią wbrew jego woli.

Posterunek policji nie może być już zniszczony strzałem z kuszy.

Wypuszczone ryby faktycznie wrócą teraz do wody, zamiast tkwić w wyposażeniu.

NPC-owie nie będą już spać z otwartymi oczami.

NADGODZINY

STAY OVER THERE!!



AVAILABLE IN MANY COLORS



PO WIĘCEJ WEJDŹ NA CDACTION.PL



Do Chen Pi przyszła paczka z zagranicy ze sprzętem do testów.

Chen Pi: Czy Wielka Brytania to kraj ryzyka?

Ninho: Tak.

Chen Pi: A ile trzeba żeby taki wirus nie przetrwał na przedmiotach?

Ninho: Co najmniej 3 dni.

Chen Pi chwilę się zastanawia: To niech Ghost ją otworzy.

Krigore: Stężony alkohol zabija koronawirusa.

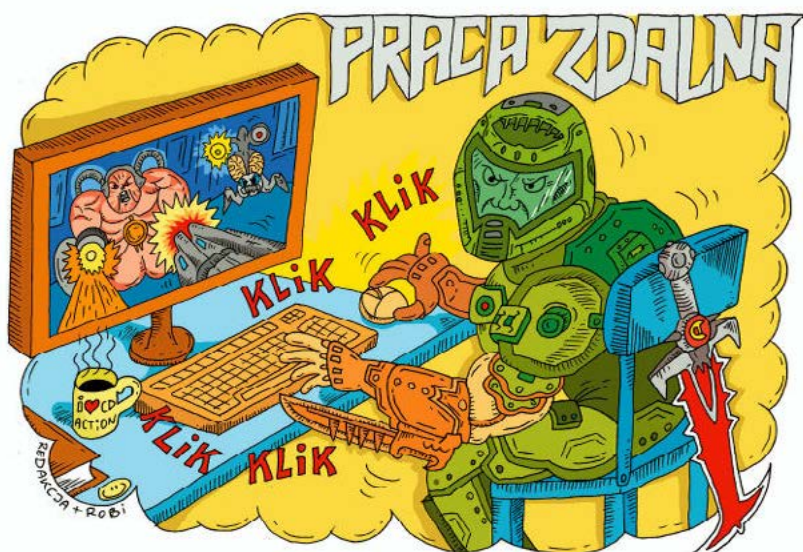
Smuggler: To jakim cudem w Rosji na niego chorują?

Krigore: Nie mają koronawirusa, to tylko kac.

Bastian do enkiego: Jak długo tu pracujesz w sumie?

enki: Gdy robisz to, co kochasz, to ani jednego dnia życia nie jesteś w pracy.

Smuggler: Zatem pytanie powinno brzmieć „Jak długo tu jesteś i odkąd tu pracujesz?”.





ZAPRENUMERUJ CD-ACTION

**13 KOLEJNYCH WYDAŃ
W CENIE 11
TYLKO 120 ZŁ**



Oferta ważna do 4 maja 2020 r.

Aby zamówić prenumaratę, zeskanuj kod
lub wejdź na <http://prenumerata.bauer.pl>

KONTAKT e-mailem: prenumerata@bauer.pl
telefonicznie: 67 354 16 05, 67 210 86 05



WARUNKI ZAKUPU PRENUMERATY

Wysyłkę egzemplarzy w prenumeracie realizujemy za pośrednictwem Poczty Polskiej, listami ekonomicznymi – koszt dostawy na terenie kraju ponosi wydawnictwo Bauer. W przypadku prenumeraty wysyłanej poza granice kraju do cen prenumeraty doliczamy opłatę pocztową za list ekonomiczny. Termin dostawy jest zgodny z regulaminem Poczty Polskiej.

Zapłata: przelewem w ciągu 10 dni, po otrzymaniu faktury proforma wraz z pierwszym egzemplarzem czasopisma. Faktury VAT wystawiamy na życzenie zamawiającego.

W przypadku pytań lub reklamacji prosimy dzwonić pod numer 67 354 16 05 w godzinach 9-16 lub wysłać mail na adres: prenumerata@bauer.pl
reklamacje: tel. 71 341 20 83 w. 203,
e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Zamawiającemu przysługuje prawo odstąpienia od umowy prenumeraty, bez podania przyczyny i ponoszenia kosztów, jeśli zgłoszenie odstąpienia nastąpi w terminie 14 dni od dnia dostarczenia pierwszego numeru czasopisma. W innych przypadkach obowiązują przepisy Kodeksu Cywilnego oraz ustawa o prawach konsumenta. Wzór pisma o odstąpieniu od umowy znajduje się w regulaminie sklepu na stronie: prenumerata.bauer.pl.

MEGAPORADNIK

Wolność dla gier!



■ Szturmówkę w pochodzie o wolność gier niósł, ukryty za przyłbicą: **Tokamak**

Pół roku to dostatecznie długi czas, żeby znów sprawdzić, co interesującego dzieje się na rynku laptopów, tym bardziej, że być może przed nami inne pół roku: kwarantanny. Oczywiście chodzi nam o znalezienie sprzętu nadającego się nie tylko do przeglądania internetu, ale takiego, który nie ulęknie się spotkania z listą wymagań gier wideo.

Faktycznie nasza rzeczywistość wywraca się do góry nogami i trudno snuć jakiegokolwiek przypuszczenia. Skutkiem pandemii w interesującej nas dziedzinie technologii są opóźnienia we wprowadzaniu na rynek nowych produktów, więc siłą rzeczy musimy obejść się smakiem. Niemniej może tym bardziej warto spojrzeć na to, jakie modele laptopów do gier znajdują się aktualnie na sklepowych półkach. Warto poświęcić na to parę chwil i nie kupować bez zastanowienia i przejrzania większej liczby ofert. Ceny w sklepach są różne i identyczny sprzęt może mieć metki z wyraźnie innymi cyframi.

▲ CPU

Tym skrótem określa się procesor, element ważny, ale w kontekście grania priorytet ma tu jednak karta graficzna. Wybór różnych modeli CPU jest

bardzo duży i z samych oznaczeń dla laika niewiele wynika. Wybór ogranicza się do oferty dwóch gigantów: AMD i Intel (w laptopach popularniejsze są układy tego drugiego). Pewnego rodzaju skrótową informacją o wydajności są zamieszczone obok wykresy, które pozwalają uplasować dany model w hierarchii. W uproszczeniu można przyjąć dwa założenia. Spośród procesorów AMD interesują nas tylko te z rodziny Ryzen, które swoje czterocyfrowe oznaczenie rozpoczynają cyfrą 3, a na jego końcu mają literę H. U Intelu w kwestii litery jest podobnie, z tym tylko, że po pierwsze mogą mieć na końcu także HK albo dla modeli desktopowych nosić jedynie samo K. Co do numeracji, to zasada jest prosta. Ponieważ jesteśmy zainteresowani tylko 8. i 9. generacją układów Core, to ich czterocyfrowe oznaczenie musi się rozpoczynać cyfrą 8 lub 9. Niestety, nie doczekaliśmy się jeszcze wejścia na

rynek tych najwydajniejszych układów 10. generacji – póki co są to tylko modele do zwykłych laptopów.

▲ GPU

Trzy także ważne litery, bo odnoszące się do karty graficznej. I tu równanie jest proste: im bardziej wydajna karta graficzna, tym więcej klatek na sekundę wyrenderowanych z większą dokładnością wyciśniemy z danej gry. Dlatego to jest element, który trzeba wybrać najstaranniej: lepiej wybrać droższą kartę graficzną niż szybszy procesor. Jest tylko dwóch liczących się producentów: AMD z Radeonami i Nvidia z GeForce'ami. Wykresy obok ilustrują średnią wydajność poszczególnych modeli i jak widać w najwyższej lidze grają wyłącznie produkty Nvidii. To, na co warto też zwrócić uwagę, to wielkość wbudowanej pamięci na karcie. Jeśli

przyjdzie podjąć decyzję między laptopami z kartami z RAM-em 4 i 6 GB, to wybierzcie tę większą, gdyż w dłuższej perspektywie jest to bardziej przyszłościowe.

▲ RAM

Pod tym skrótem kryje się pamięć operacyjna, czyli miejsce, w którym uruchamiane są wszystkie programy. Sytuacja w tej materii jest jasna: nie schodzimy poniżej 8 GB (bez tej ilości część gier się nie uruchomi), przy czym dobrze jest mieć na pokładzie 16 GB – tym bardziej, że nowe konsole za rogiem. Póki co większa ilość nie jest do grania potrzebna, ale musi to być DDR4. Druga rzecz to możliwość rozbudowy. Praktycznie wszystkie modele gamingowe mają taką możliwość, choć w sytuacji obsadzenia wszystkich gniazd, będzie trzeba wyjąć zainstalowane moduły i na ich miejsce włożyć te o większej pojemności.

▲ DYSK

W tej chwili od strony technologii mamy do czynienia z dwoma produktami: albo są to klasyczne dyski



WYDAJNOŚĆ W 3DMARKU (FIRE STRIKE, GRAPHICS)

INTEL

INTEL HD Graphics 630	1770
-----------------------	------

AMD

Radeon RX 5550M	12 110
Radeon RX 580	11 260
Radeon RX 5300M	10 310
Radeon RX 560X	6330
Radeon RX 560	5740

NVIDIA

GeForce RTX 2080	25 440
GeForce RTX 1080	21 390
GeForce RTX 2080 Max-Q	20 700
GeForce RTX 2070	20 040
GeForce RTX 1070	17 240
GeForce RTX 2070 Max-Q	16 980
GeForce RTX 1080 Max-Q	18 190
GeForce RTX 2060	15 730
GeForce RTX 1070 Max-Q	14 680
GeForce GTX 1660Ti	14 720
GeForce GTX 1660Ti Max-Q	13 270
GeForce GTX 1060	11 560
GeForce GTX 1060 Max-Q	10 430
GeForce GTX 1650	9280
GeForce GTX 1650 Max-Q	7780
GeForce GTX 1050 Ti	7740
GeForce GTX 1050 Ti Max-Q	7320
GeForce GTX 1050	6070
GeForce GTX 1050 Max-Q	5650

magnetyczne, zwane w skrócie HDD (są tanie i pojemne), albo są to nośniki półprzewodnikowe (SSD). Te drugie w laptopach można spotkać z dwoma złączami. Pierwsze to tradycyjne SATA – wtedy po prostu wszystko jest zamknięte w dwupółcalowej obudowie. Drugie to moduł montowany w gnieździe M.2, który do transmisji wykorzystuje wprost magistralę PCIe. Najlepszy układ jest taki, gdy system operacyjny trafi na dysk SSD PCIe (najmniejsza rozsądna wielkość to w tej chwili 240/256 GB), a towarzyszyć mu będzie drugi nośnik o większej pojemności, który zostanie magazynem na dane. To, czy będzie to HDD czy SSD zależy już tylko od zasobności portfela kupującego.

MATRYCA

Matryca, czyli ekran. Charakteryzują ją różne parametry, z których najczęściej eksponowane są dwa: przekątna i rozdzielczość. Patrząc od praktycznej strony, to gamingowe laptopy mają minimum 15-calową przekątną – i jest to najpopularniejsza wartość – a drugim często wy-

bieranym rozmiarem jest 17 cali. W kwestii rozdzielczości sprawa jest jasna. Absolutnie nie interesują nas propozycje w stylu HD (1366x768) czy 1600x900, to musi być 1920 x 1080, czyli Full HD. Poza tym matryca może być błyszcząca lub matowa – wybieramy tylko tę drugą, bo w ten sposób nie będziemy się musieli martwić o odbłaski. Poza tym warto szukać ekranów wykonanych w technologii IPS, PLS, WVA lub EWW, a jeśli towarzyszy im częstotliwość odświeżania 120 Hz lub więcej, to tym lepiej. Parametr ten pozwala po prostu na bardziej płynne wyświetlanie obrazu. Nie do pogardzenia są także technologie synchronizacyjne: FreeSync lub G-Sync.

CAŁA RESZTA

Pozostałe elementy wyposażenia to rzecz z punktu widzenia gracza drugorzędna. Każdy sam może dobrać to względem swoich potrzeb, ale jedną rzecz możemy polecić: jeśli będziecie się wahać między sprzętem z portem USB typu C a bez niego, to wybierzcie ten, gdzie jest ono obecne.

WYDAJNOŚĆ W PROGRAMIE GEEKBENCH 4.4

AMD

MULTI-CORE

SINGLE-CORE

Ryzen 7 2700	22 780	4680
Ryzen 7 3750H	13 400	4170
Ryzen 7 3500U	11 540	3870
Ryzen 7 3700U	10 540	3840
Ryzen 5 3550H	11 660	3700
Ryzen 5 2500U	9950	3700
Ryzen 7 2700U	8580	3500

INTEL

MULTI-CORE

SINGLE-CORE

Core i9-9900K	32 980	6050
Core i9-9980HK	29 740	5790
Core i7-9700K	29 230	5980
Core i9-9980H	29 080	5460
Core i9-9850H	23 720	5590
Core i7-9750H	22 700	5230
Core i7-8850H	22 630	5260
Core i7-10510U	17 870	5470
Core i5-9300H	16 540	4900
Core i7-8665U	16 350	5340
Core i5-8300H	14 790	4770
Core i5-10210U	14 010	4700
Core i5-8350U	13 610	4230
Core i5-8265U	13 330	4480
Core i3-8145U	8710	4120
Core i3-8130U	7890	4000

Modele optymalne (3000–6000 zł)

Zakreślony tu przedział cenowy jest bardzo pojemny i daje duże możliwości wyboru. Rozsądnie podchodząc do sprawy, nie podejmując decyzji w pięć sekund i śledząc promocje (są niemal stale) można znaleźć model dopasowany do własnych potrzeb i głębokości portfela.

W tym towarzystwie znajdziemy laptopy, które zostały wyposażone w bardziej pojemne nośniki SSD, dysk HDD o dużym rozmiarze czy matrycę o większej przekątnej. Głównie jednak skupić się należy na sprzęcie, który zapewni większe osiągi w grach – wszak o to nam chodzi. Za minimum w kwestii doboru karty graficznej będą nam służyć dwa modele: GeForce GTX 1650, a także Radeon RX 5500M – układ ten ma szansę wreszcie zastąpić wysłużone Radeony RX 560 i 560X. Poza tym paleta akceleratorów obejmuje kolejno GTX-a 1660 Ti Max-Q, GTX-a 1660 Ti i RTX-a 2060 – to pierwsza karta, która pozwala na skorzystanie z ray tracingu (jeśli wkrótce nastąpi premiera układu RTX 2070 Super Max-Q, to warto będzie mu się przyjrzeć).

O ile z grafiką możemy przeskoczyć nieco wyżej, o tyle przy doborze

procesora nie bardzo jest gdzie wykonać taki krok. Najszybsze układy są za drogie i dlatego pozostaje wybierać w tym, co wcześniej. AMD do rywalizacji wystawia przede wszystkim Ryzena 7 3750H, choć swoje miejsce znajdzie też Ryzen 5 3550H (oba czterordzeniowe). Większość puli zgarnia Intel, bo Core i5-8300H (4 rdzenie) i Core i7-9750H (6 rdzeni) to najpopularniejsze CPU.

Mając większy budżet można sobie pozwolić na zakup 16 GB RAM-u (co przy kwotach od 4000 zł powinno być już standardem) czy matrycy o wyższym odświeżaniu (120 lub 144 Hz), która zapewni bardziej płynne wyświetlanie obrazu w dynamicznych grach, a jeśli wystarczy pieniędzy to warto dołożyć do większego lub drugiego dysku.

3DMark 10 200

MSI Alpha 15 A3DD-032XPL

Procesor	AMD Ryzen 7 3750H (4 rdzenie, 8 wątków, 2,3–4,0 GHz, 6 MB cache)
Karta graficzna	AMD Radeon RX 5500M, 4 GB GDDR6
Ekran	15,6", 1920 x 1080 (Full HD), matowy, IPS, 120 Hz, FreeSync
Pamięć RAM	8 GB, maks. 64 GB DDR4
Dysk twardy	512 GB SSD M.2 PCIe + wolny slot SATA 2,5"
Inne	Wi-Fi 5, LAN, 3x USB 3.2 Gen 1, 1x USB 3.2 Gen 1 typu C, HDMI, mini DisplayPort, czytnik kart SD
Wymiary	358 x 248 x 28 mm
Waga	2,3 kg
System operacyjny	brak
Bateria	51 Wh
Cena	3500 zł



Pierwszą propozycją wśród modeli optymalnych jest laptop MSI z linii Alpha. Jego dwa główne podzespoły wyprodukowało AMD – to nikogo nie zaskakuje, ale jeśli dodamy, że w roli karty graficznej występuje Radeon RX 5500M, to powinniśmy wznieść ręce do okłasków. Wreszcie bowiem pojawiła się karta, która wydajnościowo przewyższa GTX 1650 i jest nieco tylko słabsza od GTX-a 1650 Ti Max-Q. W praktyce oznacza to, że ustawienie średnich detali przyniesie przeważnie płynną rozgrywkę (powyżej 60 fps-ów), a wysokich – co najmniej 30 kl./s. Dla porządku: komputer napędza Ryzen 7 3750H, czyli dostatecznie silne CPU. To wszystko opakowane jest razem z matrycą IPS o odświeżaniu 120 Hz i obsługą technologii FreeSync, dyskiem SSD PCIe 512 GB (jest wolny slot SATA 2,5") i pamięcią RAM w rozmiarze 8 GB.

3DMark 8070

Acer Nitro 5 AN517-51 (NH.Q5CEP.03C)

Procesor	Intel Core i5-8300H (4 rdzenie, 8 wątków, 2,3–4,0 GHz, 8 MB cache)
Karta graficzna	GeForce GTX 1650, 4 GB GDDR5
Ekran	17,3", 1920 x 1080 (Full HD), matowy, IPS, 120 Hz
Pamięć RAM	8 GB, maks. 32 GB DDR4
Dysk twardy	512 MB SSD M.2 PCIe + wolne sloty M.2 i SATA 2,5"
Inne	Wi-Fi 5, LAN, 2x USB 3.1 Gen 1, 1x USB typu C, 1x USB 2.0, HDMI
Wymiary	403 x 280 x 27 mm
Waga	3 kg
System operacyjny	Microsoft Windows 10 Home PL
Bateria	57 Wh
2549	3700 zł



Acer Nitro 5 w tym wydaniu ma być przede wszystkim wskazaniem, że można kupić laptop z 17-calową matrycą z odświeżaniem 120 Hz i dobrym odwzorowaniem kolorów za stosunkowo niewielką kwotę – po prostu producent dobrze wycenił swój produkt. Główne elementy to w pewnym sensie standard, gdyż czterordzeniowy Intel Core i5-8300H współdziała tu z GeForce'em GTX 1650. Śmiało więc można w ustawieniach jakości detali w grach wybrać pozycję średnie, a często też wysokie. Nie dziwi też obecność 8 GB pamięci RAM, ale na pochwałę zasługuje nie tylko dysk SSD 512 GB obsadzony w złączu M.2, ale obecność drugiego takiego gniazda wraz ze złączem na nośnik SATA 2,5". Poza tym w cenie 3700 zł mamy urządzenie o gamingowej, ale nieprzesadzonej stylistyce z zainstalowanym systemem operacyjnym.

3DMark 11 410

HP Pavilion Gaming 15-ec0010nw (8BQ91EA)

Procesor	AMD Ryzen 7 3750H (4 rdzenie, 8 wątków, 2,3–4,0 GHz, 6 MB cache)
Karta graficzna	Nvidia GeForce GTX 1660 Ti Max-Q, 6 GB GDDR6
Ekran	15,6", 1920 x 1080 (Full HD), matowy, IPS, 144 Hz
Pamięć RAM	16 GB, maks. 32 GB DDR4
Dysk twardy	512 GB SSD M.2 PCIe + wolny slot SATA 2,5"
Inne	Wi-Fi 5, LAN, 1x USB 3.1 Gen 1, 1x USB typu C, 1x USB 2.0, HDMI, czytnik kart SD
Wymiary	360 x 257 x 26 mm
Waga	2,06 kg
System operacyjny	brak
Pojemność baterii	52,5 Wh
Cena	3850 zł



AMD i Nvidia w jednym stali Pavilionie. Z tą tylko różnicą, że nie nad sobą, a obok siebie znalazły się Ryzen 7 3750H (4 rdzenie) i GeForce GTX 1660 Ti Max-Q – pierwsza karta spośród dotychczas przewijających się w opisach, która ma pamięć 6 GB i to na dodatek typu GDDR6. Ta druga cecha zapewnia większą przepustowość, czyli wpływa pozytywnie na wydajność, a powiększony rozmiar RAM-u spokojną głowę na najbliższe lata grania. Laptop został wyposażony w 15-calową matrycę IPS z odświeżaniem 144 Hz – jak najbardziej na plus. Poza tym na pokładzie Paviliona znalazło się 16 GB pamięci RAM, dysk SSD PCIe o pojemności 512 GB oraz gniazdo do podłączenia 2,5-calowego nośnika SATA. Jeszcze jedną cechą wyróżniającą ten model jest stosunkowo niska waga, która ledwie przekracza dwa kilogramy.

3DMark 12 970

Acer Nitro 5 AN515-54 (NH.Q5BEP.06E)

Procesor	Intel Core i7-9750H (6 rdzeni, 12 wątków, 2,6–4,5 GHz, 12 MB cache)
Karta graficzna	Nvidia GeForce GTX 1660 Ti, 6 GB GDDR6
Ekran	15,6", 1920 x 1080 (Full HD), matowy, IPS, 120 Hz
Pamięć RAM	16 GB, maks. 32 GB DDR4
Dysk twardy	512 GB SSD M.2 PCIe + 1 TB HDD 5400 rpm + wolny slot M.2
Inne	Wi-Fi 6, LAN, 2x USB 3.1 Gen 1, 1x USB 3.1 Gen 1 typu C, 1x USB 2.0, HDMI
Wymiary	363 x 255 x 26 mm
Waga	2,5 kg
System operacyjny	brak
Bateria	58 Wh
Cena	4350 zł



Drugi reprezentant linii Nitro 5 Acera to model z ekranem 15-calowym, który został zbudowany z wykorzystaniem matrycy IPS o częstotliwości odświeżania 120 Hz. Kryje też atrakcyjne podzespoły, wśród których na pierwszy plan wysuwa się GeForce GTX 1660 Ti. Karta ta ma 6 GB pamięci GDDR6, czyli jest szybciej i bezpieczniej niż przy GDDR5 i 4 GB. Jako dobrane towarzystwo pojawia się Core i7-9750H, czyli popularny sześciordzeniowiec, który jest obsługiwany przez 16 GB pamięci RAM. W dziedzinie przechowywania danych jest bardzo dobrze, gdyż SSD PCIe ma pojemność 512 GB, towarzyszy mu terabajtowy HDD 5400 rpm, a także nieobsadzone gniazdo M.2. Jak na laptopa w tym rozmiarze jest dość ciężki i tych 2,5 kg nie tłumaczy zainstalowanie karty sieciowej najnowszego standardu Wi-Fi 6.

3DMark 12 970

MSI GL65 9SD-060XPL-1000HDD

Procesor	Intel Core i7-9750H (6 rdzeni, 12 wątków, 2,6–4,5 GHz, 12 MB cache)
Karta graficzna	Nvidia GeForce GTX 1660 Ti, 6 GB GDDR6
Ekran	15,6", 1920 x 1080 (Full HD), matowy, IPS, 120 Hz
Pamięć RAM	16 GB, maks. 32 GB DDR4
Dysk twardy	256 GB SSD M.2 PCIe + 1 TB HDD 5400 rpm
Inne	Wi-Fi 5, LAN, 3x USB 3.1 Gen 1, 1x USB typu C, HDMI, mini-DisplayPort, czytnik kart SD
Wymiary	358 x 248 x 28 mm
Waga	2,3 kg
System operacyjny	brak
Bateria	51 Wh
Cena	4850 zł



Przyznacie, że lepiej ze smokiem nie zadzierać, tylko go przysposobić. Tak jak np. laptopa MSI GL65, który tradycyjnie dla tej firmy nosi rysunek tego mitycznego stwora. We wnętrzu kryje się sprawdzony w bojach tandem: intelowski sześciordzeniowiec Core i7-9750H i Nvidia GeForce GTX 1660 Ti (oczywiście z 6 GB pamięci GDDR6). Bez wątplenia to idealny zestaw w średnim przedziale cenowym, gdyż praktycznie w żadnej współczesnej grze nie będzie oddawać pola. Rozrywkę uprzyjemni matowa, 15-calowa matryca IPS, która może działać z częstotliwością odświeżania 120 Hz. Wyposażenia dopełniają 16 GB pamięci RAM, dysk SSD PCIe 256 GB i klasyczny „twardziel” o pojemności terabajta. To wszystko zostało zamknięte do stosunkowo niewielkiej obudowie – nie ma wśród naszych propozycji modelu o mniejszym obrysie.

3DMark 14 280

ASUS TUF Gaming FX505DV-AL026T

Procesor	AMD Ryzen 7 3750H (4 rdzenie, 8 wątków, 2,3–4,0 GHz, 6 MB cache)
Karta graficzna	Nvidia GeForce RTX 2060, 6 GB GDDR6
Ekran	15,6", 1920 x 1080 (Full HD), matowy, EWW, 120 Hz
Pamięć RAM	16 GB, maks. 32 GB DDR4
Dysk twardy	512 GB SSD M.2 PCIe + 1 TB HDD 5400 rpm
Inne	Wi-Fi 5, LAN, 2x USB 3.2 Gen 1, 1x USB 2.0, HDMI, czytnik kart SD
Wymiary	360 x 262 x 27 mm
Waga	2,3 kg
System operacyjny	Microsoft Windows 10 Home PL
Bateria	48 Wh
Cena	5250 zł



Ten model Asusa ma nieco rzadziej spotykaną konfigurację, gdyż do procesora AMD Ryzen 7 3750H dokończono kartę graficzną Nvidia GeForce RTX 2060, czyli najlepszy obecnie model w tym segmencie cenowym i jednocześnie pierwszy, który obsługuje ray tracing. Akceleratorowi towarzyszy 6 GB pamięci GDDR6, ale w odróżnieniu od tej w GTX-ie 1660 Ti jest ona wyżej taktowana. Laptop został wyposażony w matrycę EWW 120 Hz o przekątnej 15,6 cala, a jego poprawne działanie odbywa się dzięki 16 GB pamięci RAM oraz dwóm dyskom: SSD PCIe o pojemności 512 GB oraz zwykłego HDD w rozmiarze terabajta. ASUS TUF Gaming FX505DV ma także zainstalowany system operacyjny i w takiej konfiguracji jest prawdopodobnie najtańszą propozycją z kartą RTX 2060 (można też wybrać wariant bez OS-a i z jednym dyskiem).

3DMark 14 280

Dream Machines RT2060-15PL28

Procesor	Intel Core i7-9750H (6 rdzeni, 12 wątków, 2,6–4,5 GHz, 12 MB cache)
Karta graficzna	Nvidia GeForce RTX 2060, 6 GB GDDR6
Ekran	15,6", 1920 x 1080 (Full HD), matowy, WVA, 144 Hz
Pamięć RAM	16 GB, maks. 32 GB DDR4
Dysk twardy	1 TB SSD M.2 PCIe + wolne złącza M.2 i SATA 2,5"
Inne	Wi-Fi 5, LAN, 1x USB 3.1 Gen 2, 1x USB 3.1 Gen 2 typu C (z obsługą DisplayPortu), 2x USB 3.1 Gen 1, HDMI, mini DisplayPort, czytnik kart SD
Wymiary	359 x 258 x 30 mm
Waga	2,4 kg
System operacyjny	brak
Bateria	62 Wh
Cena	6000 zł



Maszyny marzeń – to dobra nazwa, gdyż z racji wykorzystania kadłubka firmy Clevo, klient samodzielnie decyduje o wielu detalach. Tę propozycję na granicy założonego zakresu cenowego można ocenić tylko tak: więcej w tych ramach nie da się. Procesorowi Intel Core i7-9750H towarzyszy karta GeForce RTX 2060 z pamięcią GDDR6 w rozmiarze 6 GB, co względem sąsiedniej propozycji ze strony Asusa pozwala na osiągnięcie do 10% lepszych rezultatów w zależności od uruchamianej gry. Poza tym laptop ma 15-calową matrycę WVA, która obsługuje odświeżanie o częstotliwości 144 Hz, 16 GB pamięci RAM i dysk SSD PCIe o pojemności terabajta. Warto pamiętać o tym, że notebooki Dream Machines można łatwo rozbudowywać – tu np. mamy do dyspozycji dwa wolne złącza: M.2 oraz umożliwiający podłączenie napędu SATA 2,5".

Modele z najniższej półki cenowej (do 3000 zł)

Najtańsze laptopy nadające się do grania są wyraźnie droższe od modeli, które określa się mianem uniwersalnych czy multimedialnych. Obecność dedykowanej karty graficznej winduje bowiem cenę poza granicę 2000 zł, więc założyliśmy, że wartość ta nie powinna przekroczyć 3000 zł.

Przytaklich ograniczeniach niejako automatycznie musimy wybrać spośród pewnego zestawu procesorów z co najwyżej średnimi osiągnięciami i kart graficznych z dołu stawki. Dobra nasza w tym, że spadły koszty zakupu dysków, nieco tańsza jest też pamięć, a zamieszanie związane z silniejszym wejściem AMD w rynek mobilnych kart graficznych spowodowało, że producenci laptopów wyceniają swoje dzieła korzystniej dla klientów.

Dlatego wydając maksimum trzy tysiące złotych jesteśmy w stanie zaopatrzyć się w notebooka, który zapewni rozgrywkę w prawie wszystkich obecnych na rynku tytułach w rozdzielczości Full HD z co najmniej niskimi detalami, przeważnie bez problemu sprawi się w średnich, a często i w wysokich. Wyjątkiem jest Metro Exodus – morderca wszystkich konfiguracji procesor + karta – oraz ewentualnie Red Dead Redemption 2, o ile tylko nierozważnie

poprzesuwamy suwaczki za nadto w prawo.

Karty graficzne w najtańszych konstrukcjach to już nie GTX 1050, czy ewentualnie GTX 1050 Ti – **rolę najtańszej karty przejął Radeon RX 560X. Teraz warto rozglądać się przede wszystkim za modelami wyposażonymi w GTX 1650 lub ewentualnie w GTX 1650 Max-Q.** W kwestii CPU: nie doczekaliśmy się tak naprawdę rynkowych premier nowych układów z obu stron, więc szukamy Intel Core i5-9300H, a z oferty AMD – Ryzena 5 3550H. Przeglądając oferty sklepów **nie natrafiliśmy na laptopy z pamięcią mniejszą niż osiem gigabajtów, zawsze też były to kości DDR4,** ale koniecznie trzeba na to zwrócić uwagę. Jeśli chodzi o dyski, to widać tendencję do proponowania **SSD PCIe o pojemności 512 GB** w miejsce o połowę mniejszych nośników, ale jeśli ktoś chciałby powiększyć przestrzeń na

dane instalacją klasycznego HDD, to musi się liczyć z przekroczeniem założonego na wstępie budżetu.

3DMark 5510

Asus TUF Gaming FX505DY-AL041

Procesor	AMD Ryzen 5 3550H (4 rdzenie, 8 wątków, 2,1–3,7 GHz, 6 MB cache)
Karta graficzna	AMD Radeon RX 560X, 4 GB GDDR5
Ekran	15,6", 1920 x 1080 (Full HD), matowy, IPS, 120 Hz
Pamięć RAM	8 GB, maks. 32 GB DDR4
Dysk twarde	512 GB SSD M.2 PCIe + możliwość instalacji dysku SATA 2,5"
Inne	Wi-Fi 5, LAN, 2x USB 2.0, 1x USB 3.1 Gen 1, HDMI
Wymiary	361 x 263 x 27 mm
Waga	2,13 kg
System operacyjny	brak
Bateria	48 Wh
Cena	2500 zł



Najtańszą propozycją w naszym zestawieniu jest Asus z linii TUF z tandemem układów AMD, który gościł już w roli sprzętu w tej najniższej kategorii cenowej. Tym razem jednak po pierwsze jest tańszy, a po drugie nieznacznie lepiej wyposażony, gdyż teraz dysk SSD PCIe ma pojemność 512 GB (oprócz tego można go rozbudować o dysk SATA). Zmianom nie uległy natomiast pozostałe elementy konfiguracji, a stylizyka tego modelu nie pozostawia wątpliwości, co jest jego przeznaczeniem. Sercem FX505DY jest czterordzeniowy procesor Ryzen 5 3550H, a RAM ma rozmiar 8 GB (z opcją rozbudowy do 32 GB). W roli karty graficznej występuje Radeon RX 560X, czyli pierwszy godny uwagi akcelerator „Czerwonych”. Gamingowy charakter uzupełnia matryca IPS z maksymalną częstotliwością odświeżania 120 Hz i obsługą technologii FreeSync. Laptop ma bardzo dobre chłodzenie, więc nie ma problemów z obniżaniem wydajności pod obciążeniem.

3DMark 8070

Lenovo Ideapad L340-15IRH (81LK00B2PB)

Procesor	Intel Core i5-9300H (4 rdzenie, 8 wątków, 2,4–4,1 GHz, 8 MB cache)
Karta graficzna	GeForce GTX 1650, 4 GB GDDR5
Ekran	15,6", 1920 x 1080 (Full HD), matowy, IPS
Pamięć RAM	8 GB, maks. 16 GB DDR4
Dysk twarde	256 GB SSD M.2 PCIe + możliwość instalacji dysku SATA 2,5"
Inne	Wi-Fi 5, LAN, 2x USB 3.1 Gen 1, 1x USB typu C, HDMI
Wymiary	363 x 255 x 14 mm
Waga	2,19 kg
System operacyjny	brak
Bateria	45 Wh
2549	2800 zł



Drugim wybranym notebookiem jest Lenovo z linii Ideapad L340. W tym urządzeniu mamy z kolei najczęstsze zestawienie: procesorowi Intelu towarzyszy karta Nvidii. Spadki cen spowodowały, że nie trzeba już wybierać GTX 1050, tylko można sobie pozwolić na wybór GeForce'a GTX 1650, czyli karty wyraźnie szybszej. L340 jest napędzany przez czterordzeniowy Core i5-9300H, czyli naprawdę bardzo wydajny układ 9. generacji. W tym przedziale cenowym nie można mieć więcej niż osiem gigabajtów pamięci, ale można ją rozbudować do maks. 16 GB. Matryca w tym konkretnym modelu jest wykonana w technologii IPS, ale są też odmiany z ekranem TN. L340 korzysta z tego samego układu chłodzenia, co urządzenia z poprzedniej linii 330, więc przy tym procesorze przy bardzo intensywnym obciążeniu może pojawić się zjawisko obniżania taktowania, jednak w przypadku gier powinno się to zdarzać sporadycznie. Na plus zapisujemy obecność portu USB-C.

3DMark 8070

HP Pavilion Gaming 15-ec0002nw (8BJ67EA)

Procesor	AMD Ryzen 5 3550H (4 rdzenie, 8 wątków, 2,1–3,7 GHz, 6 MB cache)
Karta graficzna	GeForce GTX 1650, 4 GB GDDR5
Ekran	15,6", 1920 x 1080 (Full HD), matowy, IPS, 144 Hz
Pamięć RAM	8 GB, maks. 32 GB DDR4
Dysk twarde	512 GB SSD M.2 PCIe + możliwość instalacji dysku SATA 2,5"
Inne	Wi-Fi 5, LAN, 2x USB 3.1 Gen 1, 1x USB typu C, HDMI, czytnik kart SD
Wymiary	360 x 257 x 26 mm
Waga	2,25 kg
System operacyjny	brak
Bateria	52,5 Wh
Cena	2900 zł



Ostatnim wybranym w najtańszym przedziale laptopem jest jeden z modeli z odświeżonej linii HP Pavilion Gaming. I skoro serwaliśmy dania tradycyjne – AMD z AMD i Intel z Nvidią – to teraz czas na miks. Produkt HP został bowiem wyposażony w czterordzeniowy procesor Ryzen 5 3550H – jak już powiedzieliśmy wcześniej jest to przyzwoity CPU – i kartę graficzną GeForce GTX 1650, czyli najlepszy model, z jakim możemy mieć do czynienia w tych cenach. Do obudowy z lekkimi akcentami gamingowymi trafiła też matryca IPS, której istotną cechą jest 144-hercowe odświeżanie. Pamięć RAM to standardowe osiem gigabajtów (z opcją rozbudowy do 32 GB), a miejscem na dane został dysk PCIe o pojemności 512 GB (można też zainstalować nośnik 2,5-calowy). Producent ulepszył konstrukcję na tyle, że laptop nie cierpi na nadmierne nagrzewanie (co było bolączką poprzedniego wcielenia), ma port USB-C i imponujący czas pracy na baterii.

Modele z najwyższej półki cenowej (powyżej 6000 zł)

Najdroższy segment to już wolność. Jeśli nosicie luzem w kieszeni portrety Sobieskiego, to śmiało możecie rozglądać się w tej sekcji, w której limitem są najlepsze podzespoły i zdrowy rozsądek, ale brak na przykład ograniczeń wagowych.

Ostatnie stwierdzenie jest bardzo proste do wytłumaczenia: jeśli notebook waży prawie pięć kilogramów, a do tego ma dwa zasilacze, to owszem, należy go traktować jako sprzęt mobilny, ale raczej w zakresie przenoszenia z szafki na biurko. Tego typu maszyny nazywane są czasem skrótami DTR – Desktop Replacement – czyli zastępników stacjonarnych pecetów, tym bardziej że w przypadku konstrukcji bazujących na tzw. kadłubkach firmy Clevo jak najbardziej da się zainstalować procesor desktopowy.

Nieco paradoksalnie mamy do czynienia z sytuacją, że **wśród najdroższych modeli praktycznie nic się nie zmieniło**. Powód zasadniczy: brak nowych kart graficznych. Nvidia wprawdzie przygotowała ulepszone wersje z oznaczeniem Super także dla

mobilnych wersji akceleratorów, ale tak wyposażonego laptopa jeszcze nie kupimy. Identyfikacja jest z procesorami: AMD pokazało Ryzeny serii 4000, a Intel układy Core 10. generacji, ale wciąż finalnych produktów nie ma. **Pozostajemy zatem przy dobrze znanych podzespołach. Wśród CPU liczą się tylko układy Intel i muszą to być przynajmniej sześciordzeniowce, a najlepiej wersje mające o dwa „jajka” więcej.** Monopol panuje też w kwestii kart graficznych: **w grę wchodzi cztery modele poczynając od najsłabszego RTX 2070 Max-Q przez RTX 2070, RTX 2080 Max-Q do wersji RTX 2080.** Pamięć obowiązkowo nie mniejsza niż 16 GB, a **matryca z obsługą częstotliwości odświeżania 120 lub więcej herców** – jeśli to możliwe z obsługą technologii G-Sync.

3DMark 17 150

Dream Machines RT2070-17PL28

Procesor	Intel Core i7-9750H (6 rdzeni, 12 wątków, 2,6–4,5 GHz, 12 MB cache)
Karta graficzna	Nvidia GeForce RTX 2070, 8 GB GDDR6
Ekran	17,3", 1920 x 1080 (Full HD), matowy, WVA, 144 Hz
Pamięć RAM	16 GB, maks. 32 GB DDR4
Dysk twardy	1 TB SSD M.2 PCIe + wolne sloty M.2 i SATA 2,5"
Inne	Wi-Fi 5, LAN, 1x USB 3.1 Gen 2, 1x USB 3.1 Gen 2 typu C (z Thunderbolt 3), 2x USB 3.1 Gen 1, HDMI, mini DisplayPort, czytnik kart SD
Wymiary	399 x 275 x 30 mm
Waga	2,9 kg
System operacyjny	brak
Bateria	62 Wh
Cena	7500 zł



Konstrukcja laptopów Dream Machines – bazująca na kadłubkach Clevo – pozwala na dość swobodne ukształtowanie urządzenia. Konfigurator jest bardzo szczegółowy i umożliwia dopasowanie prawie wszystkich elementów. Wybrane zestawienie jest zmienione względem opisanego na poprzednich stronach w sposób prosty. Po pierwsze wydajność musi być wyższa, więc karta graficzna to RTX 2070 (zajmuje trzecią pozycję na liście osiągnięć) trafiła w miejsce RTX-a 2060. W ten sposób można grać na wysokich detalach nie tylko w natywnej rozdzielczości Full HD, ale także bez problemów na zewnętrznym monitorze Quad HD (2560 x 1440). Po drugie granie ma być bardziej komfortowe dlatego, że matryca o odświeżaniu 144 Hz ma większą przekątną – 17,3". Komplet uzupełniają 16 GB pamięci RAM i dysk PCIe o pojemności 1 TB.

3DMark 20 750

Acer Predator Helios 700 NH.Q4YEP.004

Procesor	Intel Core i7-9750H (6 rdzeni, 12 wątków, 2,6–4,5 GHz, 12 MB cache)
Karta graficzna	Nvidia GeForce RTX 2080, 8 GB GDDR6
Ekran	17,3", 1920 x 1080 (Full HD), matowy, IPS, 144 Hz
Pamięć RAM	16 GB, maks. 64 GB DDR4
Dysk twardy	1 TB SSD M.2 PCIe + 2 TB HDD 5400 rpm
Inne	Wi-Fi 5, LAN 2,5 Gbit/s, 3 x USB 3.1 Gen 2, 2 x USB typu C (1 z Thunderbolt 3), HDMI, DisplayPort
Wymiary	430 x 299 x 42 mm
Waga	4,9 kg
System operacyjny	Microsoft Windows 10 Home PL
Bateria	72 Wh
Cena	12 000 zł



Ten Acer różni się od wcześniej opisanych modeli tej firmy bardzo wyraźnie, choć jest element wspólny: Helios 700 bazuje na sześciordzeniowym procesorze Intel Core i7-9750H. Ta jednostka wraz z kartą graficzną RTX 2080 daje prawie pełną dowolność we włączaniu najwyższych detali w grach (sprawdzić, czy aby nie uruchamiamy Metro Exodus), ale warto pamiętać, że włączenie ray tracingu znacząco obniża osiągi nawet przy najwydajniejszej karcie. 17-calowa matryca z odświeżaniem 144 Hz, 16 GB RAM-u i dwa dyski – PCIe 1 TB i dwa razy pojemniejszy HDD – to pozostałe istotne elementy tego laptopa. Ale najbardziej charakterystyczną cechą Heliosa jest wysuwana klawiatura z podświetleniem RGB, która po ustawieniu jej w pozycji do pracy nie tylko ułatwia korzystanie z komputera, ale też poprawia jego chłodzenie.

3DMark 20 750

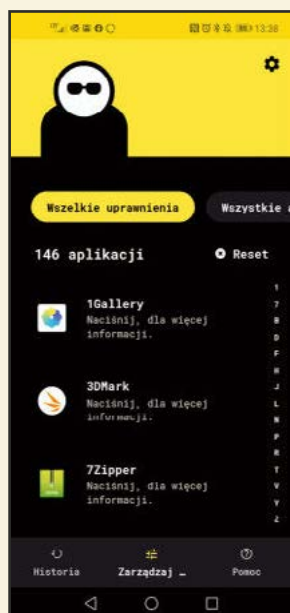
Asus ROG G703GXR-EV013R

Procesor	Intel Core i9-9980HK (8 rdzeni, 16 wątków, 2,4–5,0 GHz, 16 MB cache)
Karta graficzna	Nvidia GeForce RTX 2080, 8 GB GDDR6
Ekran	17,3", 1920 x 1080 (Full HD), matowy, AHVA, 144 Hz, G-Sync
Pamięć RAM	32 GB, maks. 64 GB DDR4
Dysk twardy	3 x 512 GB SSD M.2 PCIe + możliwość instalacji dysku SATA 2,5"
Inne	Wi-Fi 5, LAN 2,5 Gbit/s, 3x USB 3.2 Gen 2, 1x USB 3.2 Gen 2 typu C (z Thunderbolt 3), HDMI, mini DisplayPort, ESS Hi-Fi DAC, czytnik kart SD
Wymiary	425 x 319 x 51 mm
Waga	4,7 kg
System operacyjny	Microsoft Windows 10 Pro PL
Bateria	96 Wh
Cena	17 000 zł



Na koniec crème de la crème, czyli czym chata bogata. Obudowa tego Asusa mieści najszybszy obecnie procesor mobilny, czyli ośmiordzeniowy Intel Core i9-9980HK – tu kompromisów nie ma żadnych. Oczywiście w roli karty graficznej może w tej sytuacji wystąpić jedynie RTX 2080. Przy takim zestawieniu tylko najbardziej wymagające tytuły zmuszą do pewnego obniżenia jakości detali i oczywiście włączenie ray tracingu. Laptop ma 32 GB pamięci RAM, aż trzy dyski SSD M.2 PCIe po 512 GB każdy (i jest jeszcze miejsce na zainstalowanie dysku 2,5-calowego), świetną 17-calową matrycę z odświeżaniem 144 Hz i obsługą technologii G-Sync, kartę sieciową 2,5 Gbit/s, Hi-Fi DAC, komplet wszystkich nowoczesnych portów oraz dwa... zasilacze, bo Asus uznał, że to będzie bezpieczniejsze niż stosowanie jednego o dużo większej mocy.

Aplikacja miesiąca



Bouncer

Aplikacja dla tych, którzy cenią sobie prywatność i trzymanie innych programów w ryzach. Dzięki Bouncerowi można przyznawać uprawnienia danej aplikacji tymczasowo – np. w Instagramie jedynie na krótki czas, kiedy dostęp do lokalizacji jest potrzebny, by oznaczyć miejsce zrobienia fotki. Program działa jedynie w przypadku aplikacji, które żądają dostępu do danej usługi po raz pierwszy – może więc być konieczny reset tych uprawnień. Jeśli udostępnimy wspomnianą już lokalizację jednocześnie, to gdy dana apka zechce z niej znów skorzystać, program zapyta o nią po raz kolejny raz.

Cena: 6 zł
Platforma: Android

Konsola PlayStation 5 będzie miała dysk SSD

HDD speed: $1\text{GB} + 100\text{MB/s} \div 1.5 \times 3 = 20\text{ seconds}$

	PS4 HDD (actual)	PS5 SSD (target)
Bandwidth	50-100MB/s	5 GB/s (at least)
Seek Time	2-50 milliseconds	Instantaneous

Tak złośliwie można podsumować niemal godzinną konferencję Sony, po której wszyscy spodziewali się ujawnienia pełnej specyfikacji i bajerów związanych z nadchodzącą konsolą. Zamiast tego Mark Cerny zanudzał niemalosiernie

– m.in. o wspomnianych nośnikach. Wiadomo, że PlayStation 5 zostanie wyposażona w pamięć o przepustowości 5,5 GB/s (odczyt) i pojemności 825 GB. Do tego będziemy mogli dołożyć drugi dysk w formacie M.2, korzystający podobnie jak ten pierwszy z interfejsu PCIe 4.0. Zewnętrzny napęd, trzeci już, podłączymy dzięki złączu USB 3.2. Dużo więcej wiadomo również na temat układu APU będącego sercem urządzenia. Zaprojektowany przy współpracy z AMD układ bazuje na procesorze AMD Zen 2, korzysta też z grafiki Radeon opracowanej z myślą o architekturze RDNA 2. Ośmiordzeniowy i szesnastowątkowy CPU ma pracować z maks. częstotliwością 3,5 GHz, układ graficzny zaś będzie mógł się rozpędzać do 2,33 GHz – to jednak wartości szczytowe, taktowanie ma być bowiem zmienne. Całość uzupełni 16 GB pamięci VRAM. Kości GDDR6 mają mieć przepustowość 448 GB/s. Podzespoły konsoli zapewnią szczytową moc obliczeniową na poziomie 10,28 TFLOPS – przynajmniej na papierze, więc PlayStation 5 będzie zauważalnie słabsza od nowego Xboxa. Ani wygląd, ani cena, ani tym bardziej szczegóły związane z interfejsem nie zostały ujawnione. Wiadomo natomiast, że w PS5 znajdziemy układ dźwiękowy Tempest 3D AudioTech, a na starcie nadchodząca zabawka Sony obsłuży gry z PS4. Początkowo producent mówił o około stu najpopularniejszych, szybko jednak okazało się, że będzie ich zdecydowanie więcej.

www.playstation.com

Nvidia DLSS 2.0

Producent popularnych układów graficznych zapowiedział drugą edycję opartej na sieci neuronowej technologii rekonstrukcji obrazu. Jak pewnie pamiętacie, przy okazji premiery technologii RTX Nvidia, by załatać kulejącą w przypadku najsłabszych modeli wydajność, postanowiła wykorzystać AI do upscalingu, generowania brakujących pikseli i wygładzania krawędzi – tak narodził się DLSS. Skutkiem było przyspieszenie korzystających z tej technologii gier – ale równocześnie miała ona swoje wady, jak choćby brak wyrazistości obrazu widoczny np. w Control. „Dwójka” ma to naprawić. Założenie jednak z grubsza jest takie samo: to technologia, która wykorzystuje maszynowe uczenie się w celu zwiększenia płynności i rozdzielczości obrazu przy wykorzystaniu tylko części mocy obliczeniowej koniecznej do tradycyjnego wyrenderowania tej samej sceny. Przekładając to na handlowy slang, ma być więcej pikseli za pół ceny. Dosłownie: DLSS 2.0 ma tworzyć natywną rozdzielczość przy wykorzystaniu połowy pikseli. Jest to możliwe dzięki tzw. akumulacji czasowej – sieć neuronowa ma porównywać informacje między klatkami. Co ciekawe, tym razem Nvidia ma jedną sieć neuronową dla wszystkich gier, a nie tak jak poprzednio – osobną dla każdej. Będzie zatem łatwiej i taniej. W zależności od ustawień i gry, DLSS 2 ma przynieść przyrost liczby klatek nawet o 33%. Sama technologia zaś niedługo trafi do pierwszych tytułów (m.in. Mechwarrior 5), ale w przeciwieństwie do ray tracingu skorzystają z niej jedynie właściciele kart z rodziny RTX.

www.nvidia.com



DirectX 12 Ultimate

To aktualizacja sześcioletniego już zestawu funkcji API wspomagających generowanie grafiki na komputerach. Ultimate dodaje i standaryzuje m.in. techniki promowane przez Nvidię – nic zatem dziwnego, że „zieloni” wydają się z nowego pakietu równie dumni jak Microsoft. DX12 Ultimate porządkuje m.in. wykorzystanie ray tracingu w postaci pakietu DXR 1.1, techniki cieniowania siatki i cieniowania o zmiennej szybkości. Co ciekawe, składowe DX12U będą używane na wszystkich platformach korzystających z nowinki ojców systemu Windows, a więc również na nadchodzącym Xbox Series X.

www.microsoft.com

Nowe na rynku

Huawei Watch GT 2e

Zegarek wyposażony w ekran AMOLED o przekątnej 1,39", który umieszczono na kopercie 46 mm. Sercem urządzenia jest procesor Kirin A1, sprzęt wytrzymuje na jednym ładowaniu do dwóch tygodni i obsługuje bezpośrednio 15 rodzajów aktywności, niektóre zaś z nich są wykrywane i rejestrowane automatycznie. Monitoruje też sen, tętno i poziom stresu.



Cena: 700 zł
www.huawei.pl

JBL Tune 700BT

To słuchawki Bluetooth 4.2 dla tych, którzy zapominają o ładowaniu. Bez uzupełniania energii będą grać do 27 godzin, a 5 minut ładowania przełoży się na 2 godziny działania. W razie potrzeby zresztą zawsze można podpiąć przewód audio. Tune 700BT mogą komunikować się z dwoma urządzeniami Bluetooth jednocześnie, współpracują też z asystentami głosowymi, a sterowanie odbywa się za pomocą przycisków na nausznicach. Występują w czterech kolorach.



Cena: 340 zł
www.jbl.com.pl

SanDisk Max Endurance

To karty microSD, w których producent stawia na wytrzymałość – mają działać do nawet 13 lat bez przerwy, co przekłada się na rejestrację 120 tys. godzin, np. nagrań z monitoringu. Mają wzmocnioną obudowę, która zapewnia odporność na wstrząsy oraz promieniowanie rentgenowskie. Mogą przy tym pracować w temperaturach od -25 do nawet 85 stopni Celsjusza. Nośniki mają pojemność 32, 64, 128 i 256 GB.



Cena: 55–355 zł
www.sandisk.com

Corsair Dark Core RGB Pro

Cena: 440 zł | Dostarczył: Corsair | www.corsair.com

PARAMETRY • Liczba przycisków: 8 (w tym programowalnych: 7) plus rolka • Długość kabla: 1,8 m • Rodzaj sensora: optyczny PMW 3392, do 18 000 dpi, 450 ips, 50 G • Częstotliwość aktualizacji: do 2000 Hz • Sposób podłączenia: bezprzewodowo lub przez gniazdo USB-C • Inne: bateria do 118 h – Bluetooth, do 16 h – bezprzewodowo (z podświetleniem), oprogramowanie iCUE, makra, pamięć na profile, wymienny prawy bok, schówek na przełącznik USB, ośmiostrefowe podświetlenie RGB, główne przełączniki na 50 mln kliknięć • Wymiary: 127 x 89 x 43 mm • Waga: 133 g

To kolejna edycja bezprzewodowej myszki Corsaira, która tym razem przynosi zmiany przede wszystkim w konstrukcji. Nowy gryzoń na pewno ucieszy tych, którzy lubią dostosować sobie profil urządzenia – prawa ścianka jest tu zdejmowalna, w pudełku zaś znajdziemy jej alternatywną wersję. W przeciwieństwie do standardowo osadzonego i płasko ściętego boku ma ona postać skrzydełka, które jest podstawą przede wszystkim dla palca serdecznego. Obydwie są mocowane na magnetycznych zaczepach, a miłym dodatkiem jest miejsce na przełącznik ze złączem USB, które znajdziemy pod bocznym panelem.

Myszka może działać w trzech trybach: przewodowym, kiedy do gniazda USB-C z przodu gryzonia wpinamy kabel łączący ją z komputerem, a także bezprzewodowo – z wykorzystaniem protokołu Bluetooth lub dongle'a USB. Za zmianę trybu pracy lub wyłączenie gryzonia odpowiada znajdujący się pod spodem suwak, w opcjach urząd-

zenia zaś – w oprogramowaniu iCUE – znajdziemy możliwość zmiany częstotliwości raportowania... na 2000 Hz. W praktyce programy testowe wskazywały maks. 1700 Hz, ale to i tak więcej niż standardowy 1000 Hz. Software pozwala też skonfigurować bardzo dobrej jakości podświetlenie oraz bogate makra, które uwzględniają znaki z klawiatury, kliknięcia myszy, ba, nawet akcje rolki i przesunięcia kursora gryzonia.

Wracając zaś do formy i możliwości – trudno na poważnie się do czegośkolwiek przyklepić, no, może poza wagą. 133 g to masa dość już odczuwalna, szczególnie w przypadku fanów FPS-ów. Sporą część nowego Dooma mimo wszystko przeszedłem jednak z niekłamaną przyjemnością. Trochę brakowało mi również podświetlenia, które sygnalizowałoby stan akumulatora – tu jednak możemy ustawić sobie wskaźnik baterii przy zegarze na pasku zadań i jest też niewielka dioda na obudowie. W kwestii zaś dokładności – sensor PMW 3392



pracuje jak marzenie, myszka zaś świetnie radzi sobie ze wszystkimi powierzchniami za wyjątkiem czystego szkła.

Żywotność akumulatora jest dość przeciętna – z podświetleniem gryzoń będzie działał do 16 godzin, trzeba więc go ładować mniej więcej co dwa dni. Można też ratować się wyłączeniem światełek, w takim przypadku żywotność wzrośnie do 36 h. Myszka ładuje się jednak sto-

sunkowo szybko, a i można z niej korzystać także w trybie przewodowym – w praktyce więc nie jest to problemem.

■ Krigore



PODSUMOWANIE

■ wygodna i dokładna • wymienny prawy panel • schówek na przełącznik USB • ośmiostrefowe podświetlenie RGB • zaawansowany software • gniazdo USB-C
■ stosunkowo wysoka waga • trochę kosztuje



Razer DeathAdder v2

Cena: 320 zł | Dostarczył: Razer | www.razer.com

PARAMETRY • Liczba przycisków: 8 (w tym programowalnych: 8) plus rolka • Długość kabla: 1,8 m • Rodzaj sensora: optyczny Focus+, do 20 000 dpi, 650 ips, 50 G • Częstotliwość aktualizacji: do 1000 Hz • Sposób podłączenia: kabel USB • Inne: oprogramowanie Razer Synapse 3, makra, pamięć na profile, sznurówkowy kabel, przełączniki optyczne 70 mln kliknięć • Wymiary: 127 x 62 x 42 mm • Waga: 82 g

DeathAdder uchodzi za gryzoń uniwersalny z mocnym wskazaniem na strzelanie – tak też należy zakwalifikować jego najnowszą edycję. Tyle, że trochę się zmieniło. Po pierwsze waga: do tej pory było 105 g, teraz z kolei mamy 82 g – co czyni DeathAddera v2 jedną z najlżejszych myszek wśród konstrukcji pozbawionych perforacji. Dwa główne przyciski działają tym razem w oparciu o przełączniki optyczne – producent deklaruje wyższą wytrzymałość na poziomie 70 mln kliknięć. Mamy również lepszy, sznurówkowy kabel i rolkę z wyczuwalnymi podczas jej obracania schodkami.

Zmianie uległ też sensor. Nie żeby poprzedniemu coś dolegało – po

prostu potrzeba rozwoju i chwaleń się nowymi rozwiązaniami sprawiły, że pod obudowę DeathAddera v2 zagościł czujnik optyczny o rozdzielczości 20 tys. DPI. Radzi on sobie z prędkością przesuwu 16,5 m/s – czyli ok. czterokrotnie większymi od tego, co przeciętny gracz jest w stanie wycisnąć na biurku. Podświetlenie, choć dwustrefowe, jest w pełni konfigurowalne, możemy też budować zaawansowane makra ze znakami klawiatury, kliknięciami i ruchami kursora. Konfigurację możemy zapisać – tak jak poprzednio – w chmurze albo w wewnętrznej pamięci urządzenia. To kolejna pozytywna zmiana.

Pozostał jeszcze kształt: tu się dużo nie zmieniło – i bardzo dobrze, bo



■ Razer dopieszcza coś, co już było świetne.

gryzoń i tak jest bliski ideału. Matowe tworzywo świetnie wygląda, jest przyjemne w dotyku, a skok klawiszy – sprężysty. Boki, w miejscach kontaktu z palcami, wyłożono perforowaną gumą, na spodzie mamy zaś dwa duże teflonowe ślizgacze. Tamże znajduje się również przycisk do zmiany profilu i dioda sygnalizująca wybranie właściwego. Pomysł może i dla niektórych dyskusyjny – ale fani tego rodzaju rozwiązania chwalą sobie jego pewność. Tak czy inaczej nie zmienia to faktu, iż

DeathAdder v2 jest gryzoniem ze wszech miar świetnym. Także pod względem ceny – ta niby jest wysoka, ale w pełni uzasadniona możliwościami urządzenia.

■ Krigore

PODSUMOWANIE

■ świetny kształt • stylowy wygląd • sznurówkowy kabel • bardzo wysoka precyzja • fajny software • niska waga • jeszcze lepszy sensor
■ na upartego – cena • dla niektórych – przycisk zmiany profilu pod spodem



Creative Stage

Cena: 400 zł | Dostarczył: Creative | pl.creative.com

PARAMETRY • Przeniesione częstotliwości: 55 Hz – 20 kHz • Moc wyjściowa: 2 x 20 W – soundbar, 40 W – subwoofer • Średnica przetworników: brak danych • Złącza: mini-jack, optyczne, HDMI (ARC) • Wyjście słuchawkowe: nie • Inne: Bluetooth 2.1 + EDR, gniazdo USB 2.0, pilot z regulacją głośności, basów i sopranów, wyborem źródła dźwięku, schematami brzmieniowymi do wyboru i sterowaniem odtwarzania z USB, wyświetlacz cyfrowy za kratownicą, włącznik i sterowanie głośnością na soundbarze, kabel zasilający 1,3 m, kabel subwoofera 2,4 m, kabel mini-jack 1 m • Wymiary: 70 x 550 x 78 mm – soundbar, 420 x 115 x 250 mm – subwoofer • Waga: 1,2 kg – soundbar, 3 kg – subwoofer

Soundbary kojarzone są na ogół z kinem domowym – nie znaczący to jednak, że omijają świat gamingu. Creative Stage jest takim urządzeniem przeznaczonym właśnie dla graczy. Do tego stosunkowo tanim i założenia będącym alternatywą dla standardowych głośników podpinanych do komputera. I muszę przyznać, że jest to bardzo ciekawy zamiennik.

Jednostka główna ma moc 2x 20 W, partneruje jej jednak subwoofer 40 W – w praktyce jest to więc odpowiednik tradycyjnego zestawu 2.1. **Stage z powodzeniem wystarczy nie tylko do grania, ale i do okazjonalnego słuchania muzyki czy oglądania filmów** – również po podłączeniu do telewizora. Charakterystyka brzmienia jasno wskazuje, że producent chciał zrobić dobrze wszystkim lubiącym mocniejsze uderzenia i wybuchy. W ogólnym rozrachunku przewaga niskich tonów jednak nie przeszkadza, gdyż za pomocą pilota możemy w bardzo prosty sposób wprowadzić korektę brzmienia. Do wyboru są cztery predefini-

wane profile lub ręczna regulacja poziomu basów i sopranów. Wystarczy podbić te ostatnie i Stage sprawdzi się jako sprzęt do słuchania muzyki. Trzeba jednak zaznaczyć, że nie jest to jakiś bardzo głośny zestaw, który dorówna porządnym kolumnom. Creative'a należy odbierać raczej jako alternatywę dla średniej wielkości głośników, która wystarczy do nagłośnienia przeciętnego pokoju – tym bardziej, że jeśli podkrećmy go na maksa, jakosć dźwięku wyraźnie spada.

Problemem może być... podłączenie zestawu. O ile subwoofer z soundbarem połączyłem bez problemu, o tyle już cała reszta wymagała nieco więcej zachodu. Zarówno kabel zasilający, jak i kabel mini-jack są zwyczajnie za krótkie. Wymiana tego drugiego to nie problem – gorzej jest z wpięciem zestawu do sieci. Tutaj przewód jest przymocowany do urządzenia na stałe, trzeba się więc posłużyć przedłużaczem. Dla niektó-

■ Atrakcyjna cenowo alternatywa dla tradycyjnych głośników.



rych kłopotem może być również wspomniany kabel łączący subwoofer z soundbarem – ale z innego względu. Wystaje on ponad płaszczyznę uchwytów ściennych, gdyby więc ktoś chciał zawiesić sprzęt, będzie musiał pozostawić między ścianą a soundbarem dodatkową wolną przestrzeń.

Wymienione wady jednak nie zmieniają znacząco obrazu Stage'a: **to po prostu bardzo fajny i wygodny w codziennej obsłudze soundbar** – szczególnie już w kontekście ceny. Za podobną kwotę dostaniemy na ogół konstrukcje dużo gorsze, ze-

staw Creative'a może zaś spokojnie rywalizować pod względem brzmienia i możliwości z konstrukcjami dwukrotnie droższymi. ■ Krigore

PODSUMOWANIE

■ świetny stosunek ceny do możliwości
■ fajne brzmienie • nieźle wyglądają
■ subwoofer nie zajmuje tak dużo miejsca, jak można przypuszczać • wygodne sterowanie pilotem • wyświetlacz za kratownicą jednostki głównej

■ na standardowych ustawieniach sopran zbyt mocno ścięty
■ zbyt krótkie okablowanie • kabel subwoofera przeszkadza w montażu ściennym • brak wyjścia słuchawkowego

OCENA
8+

Patriot Viper V380

Cena: 310 zł | Dostarczył: Viper | viper:patriotmemory.com

PARAMETRY • Przeniesione częstotliwości: 20 Hz – 20 kHz • Przetworniki: neodymowe, 53 mm • Długość kabla: 2,1 m • Sposób podłączenia: USB • Wbudowany mikrofon: tak, odpinany • Inne: na muszli regulacja głośności, włącznik mikrofonu i podświetlenia, podświetlenie RGB, wirtualny dźwięk przestrzenny, oprogramowanie Viper • Waga: 310 g

Jakiś czas temu Viper wprowadził do sprzedaży nowe słuchawki gamingowe. Testowaliśmy umiarkowanie udane V370, teraz do redakcji dotarły V380. O dziwo w wielu sklepach te drugie **są tańsze od poprzedniego modelu, a jakością wykonania biją V370 głowę.**

Za 310 zł dostajemy słuchawki, o których z całą pewnością można powiedzieć, że należą już do zestawów z wyższej półki. Widać to na pierwszy rzut oka: brzydkie plastiki i tandetne, uciekające w róż podświetlenie zastąpiono tu metalem, który trafił na obejmę. Lepszej jakości tworzywem na muszlach i elegancko obszytymi sztuczną skórą elementami, które mają kontakt z głową. Zarówno wewnętrzne części muszli, jak i pałąk są

przyjemne w dotyku i świetnie leżą. Słuchawki **są przy tym bardzo wygodne** i nie męczą nawet przy bardzo długich sesjach. Do ideału brakuje tylko jednego: skrętnych mocowań między muszlami a pałąkiem. Pozytywnego wrażenia dopełnia podświetlenie RGB, które biegnie wzdłuż krawędzi, dookoła kratownic po bokach. Jest dobrej jakości, a barwę bez problemu zmienimy w sterowniku.

Pod względem dźwięku też jest dobrze. **Brzmienie mamy tu typowe dla gamingu:** solidnie podbite basy urzekną zwolenników przewagi niższych tonów. Równocześnie jednak czuć braku w wyższych rejestrach, co nie wszystkim przypadnie do gustu podczas słuchania muzyki – koniec końców jednak sprawdzają

się i tu, choć nie przy wszystkich gatunkach. Podobnie sprawy mają się z wirtualnym dźwiękiem przestrzennym – ma wybiórcze zastosowanie. Do muzyki nie nadaje się w ogóle, ale już w grach sprawdzi się wyśmienicie – szczególnie już, jak zmodyfikujemy standardowe ustawienia w oprogramowaniu.

Tak naprawdę **denerwowała mnie tylko jedna rzecz: bardzo luźne mocowanie mikrofonu**, notabene dobrej jakości. Jego mocowanie jest na tyle niepewne, że kilka razy po prostu wypadł z gniazda, gdy zakładałem zestaw na głowę. Najzwyczajniej zaplątał się w przewód i szarpnięcie wystarczyło, by trzeba było wpinać go z powrotem. No ale to drobnostka, a kto wie czy nie wada jednostkowa. Ogółem V380 są jak najbardziej godne polecenia. ■ Krigore



PODSUMOWANIE

■ bardzo wygodne • świetnie wyglądają • wysoka jakość użytych materiałów • całkiem niezła cena • wyśmienicie sprawdzają się w grach i dobrze w muzyce

■ jak ktoś nie lubi – wyraźna przewaga basów • wirtualizacja nadaje się tylko do gier • luźno osadzony w gnieździe mikrofon

OCENA
8+

LG 34GK950F

Cena: 4460 zł | Dostarczył: LG | lg.com

PARAMETRY • Przekątna: 34" cale • Proporcje ekranu: 21:9 • Rozdzielczość: 3440 x 1440 • Matryca: Nano IPS, matowa, podświetlenie LED, promień krzywizny – 1900R • Odświeżanie: 55-144 Hz, FreeSync 2, G-Sync Compatible • Kontrast: 1000:1 statyczny • Czas reakcji: 1 ms MBR • Złącza: 2 x HDMI, DisplayPort • Zużycie energii (maks./min.): 95/0,3 W • Inne: wyjście słuchawkowe, hub USB 3.0, podświetlenie RGB, tryby gier, brak migotania, Vesa DisplayHDR 400 • Wymiary: 819 x 286 x 463 mm • Waga: 7,3 kg

To jeden z tych ekranów, które powodują opad szczęki i przeciągle „wow”, gdy postawimy go na biurku. **Ultrapanorama QHD o dużej przekątnej 34 cali, do tego wygięta matryca o częstotliwości 144 Hz** – to musi robić wrażenie. Na tym jednak atrakcje się nie kończą. Testowany przez nas model jest zgodny z FreeSync 2 i równocześnie trafił na listę modeli kompatybilnych z technologią

G-Sync Nvidii. Pociąga to za sobą dwie konkluzje. Pierwsza jest taka, że z 34GK950F ucieszą się gracze niezależnie od posiadanej karty graficznej. A druga – zgodność z obydwojema standardami sprawia, że bliźniaczy i droższy o parę stówek model 34GK950G, który natywnie obsługuje technologię G-Sync, jest w takiej sytuacji raczej bezsensowny – tym bardziej, że ekran w jego przypadku odświeża

się z częstotliwością 120 Hz. No ale wróćmy do naszego bohatera.

Choć kolorymetr pokazuje, że jak na matrycę IPS, ekran 34GK950F jest dość przeciętny pod względem odwzorowania barw, w praktyce nie ma to żadnego znaczenia – **gra się bo-wiem cudnie**. Oczywiście trzeba mieć odpowiednio mocny sprzęt, by uciągnął poszerzone QHD, ale jeśli to nie problem, wówczas będziecie zachwyceni. Wrażenia dodatkowo pogłębia **zgodność z DisplayHDR 400** – jest to co prawda najsłabszy ze standardów w ramach HDR10, ale mimo wszystko gry dzięki temu wyglądają lepiej. Tutaj zresztą mogą ucieszyć również inne bajery, typowe już dla konstrukcji LG, z profilami do różnych gatunków gier i pomocnym niekiedy ekranowym celownikiem na czele.

Także w codziennym użytkowaniu to wręcz niesamowity sprzęt. Dzięki dużej rozdzielczości możemy bez kłopotu zmieścić obok siebie dwie witryny internetowe w pełnych wymiarach – przestrzeń robocza nawet w porównaniu do ultrap panoramicznych ekranów Full HD jest odczuwalnie większa. Z kolei zakrzywienie matrycy pozwala łatwiej wizualnie ogarnąć tę powierzchnię nawet na co dzień, czym byłem szczerze zaskoczony po tygodniu użytkowania. To po prostu fajny bajer nie tylko w grach. Tak naprawdę **jedynym znaczącym minusem tego ekranu jest wygórowana cena**. Co prawda wersja z FreeSync 2 i tak jest tańsza od „zielonej” edycji z certyfikacją G-Sync, ale to wciąż ponad 4 tysiące. Jeśli jednak staniecie... Ja nie zastanawiałbym się ani chwili.

■ Krigore



■ Wyborny do grania i wygodny w codziennym użytkowaniu.

PODSUMOWANIE

■ świetne wrażenia z gier i codziennego użytkowania • zakrzywiony, duży obszar roboczy • FreeSync 2 • kompatybilny z G-Sync • szybka matryca Nano IPS • bogate wyposażenie dodatkowe • HDR10

■ cena • dość przeciętne odwzorowanie barw

OCENA
8

Epson EF-100B

Cena: 4000 zł | Dostarczył: Epson | www.epson.pl

PARAMETRY • Rozdzielczość natywna: 1280 x 800 • Przekątna obrazu: do 150 cali • Współczynnik rzutu: 1,04–1,40:1 • Minimalna odległość do ekranu: 0,7 m • Technologia: laser + 3LCD • Maksymalna jasność: 2000 lumenów • Złącza: USB 2.0 typu A, USB 2.0 typu B, HDMI, mini-jack stereo, Bluetooth • Zużycie energii (maks./min.): 172 W/0,4 W • Dodatkowo: wbudowany głośnik 5 W, w zestawie pilot • Wymiary: 210 x 227 x 88 mm • Waga: 2,7 kg

Według deklaracji producenta to najmniejszy na świecie projektor laserowy 3LCD. Kompaktowa obudowa o prostokątnych ścianach nie ma wystających elementów – choć faktem jest, że w przypadku tak lekkiego, ważącego raptem 2,7 kg, projektora przydałby się uchwyt do przenoszenia. Z drugiej strony jednak dzięki takiemu kształtowi możemy np. postawić go na tylnej ścianie i rzucać obraz na sufit. W tym ostatnim na pewno pomaga w tym ciekawa konstrukcja obudowy. Port HDMI ukryto tu za tylną, zdejmowaną ścianką, przewód zaś wyprowadzamy bokiem, obok gniazda zasilania i gniazda słuchawkowego. Kolejnym ruchomym elementem jest wysuwana nóżka z przodu urządzenia – pozwala ona ustawić sprzęt

pod kątem względem ekranu. Nie będzie to stanowiło problemu dla samego obrazu: z poziomu pilota możemy dokonać niezbędnych poprawek w postaci trapezowej korekty obrazu, zarówno w pionie jak i poziomie – odpowiednio nawet o 45 i 40 stopni.

Co ciekawe, **producent wskazuje na zastosowania domowe i imprezowe**. Projektor jest na tyle jasny, że poradzi sobie z dużymi przekątnymi nawet w dzień po uprzednim zasłonięciu zasłon. Laserowe źródło światła o mocy 2000 lumenów ma przy tym trwałość 20 tys. godzin, czyli 5 godzin używania codziennie przez... 10 lat. Tym samym Epson EF-100B pozostawia w tyle tradycyjne rzutniki z mocnymi lampami. Również pod

■ Ciekawy sprzęt – jednak HD to już dzisiaj zdecydowanie za mało.

względem jakości obrazu – **kolory wypadają tutaj naprawdę dobrze**. Wszystko to uzasadnia poniekąd wysoką cenę urządzenia.

Wciąż jednak pozostaje **najpoważniejszą wadą urządzenia: niska rozdzielczość**. Niestety, HD w czasach, kiedy tuż za rogiem mamy konsole, gdzie 4K jest normą, to zdecydowanie za mało. Sprawia to, że trudno traktować urządzenie Epsona jako realną alternatywę dla użytkowanych ekranów – widzielibyśmy go raczej jako uzupełnienie, które sprawdzi się na sali konferencyjnej, na różnego rodzaju wyjaz-

dach, a okazjonalnie – w salonie czy pokoju gracza jako sprzęt stacjonarny. W tych ostatnich przypadkach lepiej zainwestować w zwykły rzutnik w tradycyjnej technologii i rozdzielczości Full HD. Będzie może i mniej żywotny, ale nieco tańszy i o większej rozdzielczości.

■ Piotras

PODSUMOWANIE

■ lekki, łatwy do przenoszenia • laserowe źródło światła • cicha praca • bardzo dobry wbudowany głośnik • trapezowa korekta obrazu w dwóch osiach

■ rozdzielczość HD • cena • brak uchwytu do przenoszenia

OCENA
6



Plextor M9P Plus 1 TB

Cena: 800 zł | Dostarczył: Plextor | www.goplextor.com/pl/

PARAMETRY • Pojemność: 1 TB • Sposób podłączenia: M.2 Gen3 x4 NVMe • Deklarowane transfery: 3400 MB/s odczyt, 2200 MB/s zapis • TBW: 640 TB • Inne: dolączony radiator • Wymiary: 80 x 22,9 x 9,2 mm • Waga: 30,8 g • Gwarancja: 5 lat

M9P Plus – tak nazywają się dyski NVMe z **odświeżonej linii konsumenckiej Plextora**. W nasze ręce trafił model terabajtowy ze złączem M.2 w standardowym rozmiarze 2280 i wykorzystujący interfejs PCIe 3.0 x4. Oprócz tego **urządzenie wyposażono w radiator**, co oczywiście zapisujemy na plus – wybór jest pełen, bo w ofercie są jeszcze wersje bez tego elementu oraz zainstalowane na karcie PCIe.

Wewnątrz M9P Plus znajduje się **wydajniejszy kontroler i szybsze pamięci względem M9P** – w tej roli odpowiednio 8-kanalowy Marvell 88SS1092 i 96-warstwowe układy Kioxia (dawniej Toshiba) BiCS 4 TLC NAND. Oprócz tego za utrzymanie wysokiej szybkości transmisji odpowiada cache DRAM 1024 MB LPDDR3L oraz nazwany PlexNitro system optymalizacji tej pamięci podręcznej. Według deklaracji producenta pozwalają one na osiągnięcie transferów sekwencyjnych na poziomie 3400 MB/s przy odczycie i 2200 MB/s przy zapisie oraz IOPS

przy losowych operacjach w wysokości odpowiednio 340 000 (to mniej niż w M9P) i 320 000. Charakterystyki dopełnia TBW w wysokości 640 TB (standardowa dziś wielkość dla 1 TB NAND TLC) i pięcioletnia gwarancja.

W praktyce rzeczywiście **dysk osiągnął planowaną szybkość przy odczycie i nieco tylko niższą (2100 MB/s) przy zapisie** – to wszystko przy 32-wątkowej kolejce. Przy transferze pojedynczym odczyt spadł w okolice 2500 MB/s – co jest bardzo dobrym wynikiem – zapis zaś pozostał na tym samym poziomie, co trzeba ocenić jako przeciętny efekt. **Na tle terabajtowych konkurentów rozczarowują natomiast wyniki IOPS dla próbek 4K:** odczyt to 13 929 przy średniej na poziomie 14 900, zapis – 35 804 przy średniej ok. 41 300.



■ W praktyce lepszy niż można przypuszczać.



W testach praktycznych kolejny raz przekonał się, że sprawdziany syntetyczne niekoniecznie nadają się do oceny pod względem rzeczywistych zastosowań. **Plextor po pierwsze uplasował się tuż za najlepszymi niezależnie od rodzaju testu, a po drugie po zapaleniu w 80% co prawda zwolnił, ale co najwyżej o kilka procent.** Za sukces mogą po części odpowiadać wysoko ustawione limity temperatury: ostrzeżenie ustalono na 83°C, a wartość krytyczną na 85°C. Producent jest widać pewien, że radiator będzie dobrze spełniał swoją rolę, ale trzeba pamiętać, że w obudowie konieczne jest zapew-

nienie odpowiedniego przepływu powietrza w okolicy złącza M.2. Szukając więc tak wyposażonego modelu warto zainteresować się M9P Plus, tym bardziej, że reszta sprzętów z radiatorami jest od niego droższa. ■ Tomak

PODSUMOWANIE

■ wysoka wydajność w testach praktycznych • po zapaleniu zwalnia tylko minimalnie • solidny radiator

■ wyniki pomiarów IOPS wyrażnie poniżej przeciętnej • wysokość ponad 9 mm może powodować, że przy montażu w gnieździe pod kartą graficzną dojdzie do kontaktu z tą ostatnią



Xiaomi Mi Note 10

Cena: 2000 zł | Dostarczył: Xiaomi | www.xiaomi-mi.pl

PARAMETRY • System: Android 9.0 Pie • Procesor: Snapdragon 730G 6 x 1,8 GHz + 2 x 2,21 GHz • Grafika: Adreno 618 • Ekran: AMOLED 6,47 cala, 2340 x 1080 • Pamięć: 6 GB RAM, 128 GB flash • SIM: 2x nano • Komunikacja: LTE, Wi-Fi 5, Bluetooth 5.0 + LE, NFC, IrDA • Bateria: 5260 mAh, niewymienna • Aparat: główny 108 Mpx, ultraszerokokątny 117 st. 20 Mpx, teleobiektyw 5 Mpx, portretowy 12 Mpx, macro 2 Mpx, przedni 32 Mpx • Czujniki: akcelerometr, żyroskop, pola magnetyczne, światła, zbliżeniowy, temperatury, czujnik linii papilarnych, A-GPS, A-GLONASS, GLONASS, Galileo, BeiDou, QZSS • Inne: gniazdo słuchawkowe • Wymiary: 158 x 74 x 9,67 mm • Waga: 208 g

Już rzut oka wystarczy, by Xiaomi Mi Note 10 podbił serce użytkownika. Obudowa sprawia, że można ulec złudzeniu, iż trzymamy w dłoniach telefon z najwyższej półki – choć w istocie to sprzęt należący raczej do grupy średniaków, o czym świadczy choćby procesor, który nie należy do topowych układów. Wyświetlacz, a także tylna ścianka, wykonane są z zaokrąglonego Gorilla Glass 5.0, łączą je zaś ładna, aluminiowa ramka. Wygląda to świetnie – trzeba jednak uważać, gdyż użyte materiały sprawiają, że smartfon jest bardzo śliski. Przypadkowemu wypadnięciu z rąk zapobiega trochę ramka, która na tylnej obudowie otacza trzy z **pięciu umieszczonych tam obiektywów**. Pasjonaci fotografii z tego modelu powinni być pełni zadowoleni,

ponieważ można zrobić zdjęcie w rozdzielczości aż 108 megapiksli – co jednak ważniejsze, bardzo dobrej jakości. Wyjątkiem są jedynie kiepskie zdjęcia makro, za których powstawanie odpowiada matryca o skromnej rozdzielczości 2 Mpx.

Wyśmienicie prezentuje się ekran AMOLED o przekątnej 6,47 cala, dodatkowo kręcący czujnik linii papilarnych. Wystarczy tylko w odpowiednim miejscu na wyświetlaczu dotknąć palcem, by niemal natychmiast smartfon wybudził się z trybu uśpienia. Przede wszystkim pochwalik jednak należy baterii. Ma ona pojemność **5260 mAh** i szybko się ładuje – do połowy w 27 min, a do pełna w nieco ponad godzinę. Telefon zaś utrzyma przy życiu naprawdę długo: mimo

przeglądania całymi dniami sieci i wielogodzinnych maratonów filmowych telefon można ładować co dwie doby.

Mi Note 10 obsługuje jednocześnie dwie karty sim w formacie nano, ale niestety **zabrakło miejsca na kartę pamięci**. A do dyspozycji mamy jedynie flasha o przeciętnej – jak na cenę i rozdzielczość matrycy foto – pojemności 128 GB. Telefon ma za to wbudowane gniazdo słuchawkowe, satysfakcjonujący jest także głośnik – choć szkoda, że pojedynczy. Daje on jednak dość wyraźny, czysty dźwięk, nawet przy dużej głośności. Minusem dla niektórych może być z kolei **brak diody powiadomień**.

W dniu premiery smartfon kosztował 2500 zł – w międzyczasie jednak

■ Obudowa robi wrażenie, ale „stłuczka” może być dość bolesna dla kieszeni.

zdążył stanąć do poziomu nieco poniżej 2000 zł. A to już, zważywszy na możliwości, dobra cena. ■ Piotras



PODSUMOWANIE

■ atrakcyjny wygląd obudowy • dobry zestaw aparatów • wytrzymała bateria • niezła wydajność • bardzo dobrej jakości ekran

■ brak możliwości rozbudowy pamięci • kiepska matryca dla zdjęć makro • brak diody powiadomień • szkoda, że nie topowy procesor



NOWOŚĆ

NAJLEPSZY MAGAZYN DLA FANÓW MINECRAFTA!

MINECRAFT

22

WYDANIE NUMER 2/2020

6

SUPERPLAKATÓW

TOP 10

**PRZYDATNE
PRZEDMIOTY**

WIELKANOC W MINECRAFTCIE

PRIMA APRILIS

**ŻARTY
I SMACZKI**

CIEKAWOSTKI

**CZY WIESZ,
ŻE...**

WYDAWCA: TWOJĄ DŁUGOŚĆ, 200% - JEST NAJLEPSZYM WYDAWCEM I MA W ZADEN OKRĘG POWAŻANE, STONARZYSTO, ALTERNATYWNE, ANI SPONSOROWANE PRZEZ MOWIĄCE OBYWATELE.



SKÓRKI

**Jesteś
tym,
co jesz!**



TEKSTURY

**Odmień
swoją
grę!**



KOMIKS

**Minek,
Minka
i wiosna?**

CENA: 7,99 zł w tym 8% VAT
INDEX 41630X ISSN 2543-4058

CZASOPISMO DLA FANÓW
MINECRAFTA
KOPALNIA ZABAWY I HUMORU

ACTION REDACTION

PISZCIE MAILE: CDACTION@CDACTION.PL LUB LISTY: WYDAWNICTWO BAUER, CD-ACTION, SŁONIMSKIEGO 1A, 50-304 WROCŁAW

Jako, że to AR dość obszerne, choć są w nim tylko trzy listy, to ja dziś króciutko: piszcie listy i bawcie się dobrze przy lekturze odpowiedzi. No i bądźcie zdrowi!

KILKA NIEŁATWYCH PYTAŃ

✉ **Chciałabym zapytać wprost – czy przyszłość CD Action możemy na ten moment rozpatrywać w długich okresach, czy na horyzoncie widać już koniec?**

Nie wiem(y). Mamy 24 lata, wiek jak na pismo o grach nader sędziwy, a i rozwój technologii nie sprzyja bytom drukowanym na papierze. Ale jak mówią Rzymianie „dum spiro, spero” – póki oddycham, jest nadzieja. Nie kupujemy sobie trumien, nie szukamy ładnego miejsca na cmentarzu. Walczymy. Aż do końca, a kiedy on nastąpi tego nie wiemy.

MrJedi: Wiemy, wiemy – zapytałem dzisiaj o to zespół redakcyjny. – Kto chce zamknięcia CDA, nieobecni ręka do góry! – nikt się nie zgłosił.

Nie ukrywam, że jestem trochę zawiedziona, że żadne zmiany nie są omawiane. W końcu piszecie dla czytelników, to czytelnicy czasopismo kupują i to bez nas, jakkolwiek nieskromnie by to zabrzmiało, czasopismo to, czy jakiegokolwiek inne, nie miałyby prawa bytu. Tymczasem od pewnego czasu widać, że podejmowane są pewne działania znacznie wpływające na jakość wydania papierowego, natomiast brak jest jakiegokolwiek dialogu i wyjaśnienia.

Zmiany jakości papieru, czy formatu podejmowane są poza redakcją i wymuszane, już to np. zmianą drukarni i technologii druku, już to czynnikami ekonomicznymi. Nie mamy na nie żadnego wpływu.

Nie chcę was do niczego zmuszać, to nie jest żaden obowiązek, ale niestety moje odczucie jest takie: "wydaliśmy, i tak kupią". Może to trochę przerysowane, ale niestety takie mam odczucie.

A nasze: „cokolwiek się dzieje, staramy się jak najbardziej, na miarę swoich aktualnych możliwości, by kolejny numer był możliwie dobry”.

MrJedi: My jako redakcja nigdy w ten sposób, co napisałaś, nie myślimy.

O wymianie znacznej części redakcji czy zmniejszeniu liczby stron pisaliście w poprzednim numerze, ale tylko w AR – śmiem twierdzić, że gdyby ktoś tego pytania nie zadał, to i od Was nie byłoby

żadnego słowa. To można zrozumieć – siłą ludzi się nie da zatrzymać.

9kier: Zastanawiam się, jaka jest alternatywa – kilkustronicowa impreza pożegnalna z foteczkami i wspominkami? Nie widzę tego. Jeżeli ktoś z redakcji odchodzi i ma ochotę mówić o tym głośno, dzieli się tym zwykle w swoich mediach społecznościowych. Ci, którzy czytają CDA regularnie, i tak śledzą profile swoich ulubionych redaktorów i o przetasowaniach wiedzą.

Ale – chyba od numeru 09/2019 pismo drukowane jest na całkiem innym, gorszym, papierze. Numer 11/2019 był pierwszym, który był totalnie innego formatu w porównaniu do poprzedników sprzed miesiąca. Dawid Bojarski na pierwszej stronie pisał, że trzysetny numer musi być wyjątkowy – świetny pełniak, kody, zniżka na bilet na PGA, publicystyka, piękna okładka, genialny plakat (wszystko cytaty). No super, wszystko genialne i świetne, ale ani słowa o zmianie formatu.

Cóż, to też jakaś forma wyjątkowości tego numeru. A że zmiana formatu nie była naszą inicjatywą i wyborem, to o niej nie pisaliśmy.

9kier: Też bardzo chciałabym, aby komunikacja była bardziej otwarta, ale niestety nie wszystko zależy od nas – a już na pewno nie, jak píše Smuggler, format czy jakość papieru.

Żeby nie było – nie jestem egoistką, która się obraża. Macie prawo do zmian, macie prawo do wydawania czasopisma w takiej formie, w jakiej wam to odpowiada. Ten list jest jednak nie tylko pytaniem o przyszłość, ale taką lekką "burą" w waszym kierunku. My nie jesteśmy głupi, zmiany widzimy. To nie jest pismo wychodzące od roku. Znaczna część waszych czytelników się z tym pismem żyła i pierwsze co robi po kupnie CDA, to sprawdza na okładce kiedy wychodzi kolejny numer i ustawia sobie przypominajkę w kalendarzu. Doceniecie to, że jesteście najlepszym pismem na rynku traktującym o grach. Traktujcie nas jak równoprawnych partnerów, a nie jak tylko biernych odbiorców, którzy zadowolają się tym, co mają, bo "niech się cieszą, że w ogóle mają".

Powiem tak – będziemy się starać grać z wami w otwarte karty, na tyle, na ile jest to możliwe. Choć

przypomnę słowa dawnej piosenki „żołnierz dziewczynie nie skłamię, a tylko nie wszystko jej powiem”. Nie o wszystkim możemy mówić.

Oczywiście wiadomo, że realia prasy są jakie są. Wszyscy to wiemy, albo się domyślamy. Ale to nie zwalnia was z możliwości wyjaśnienia i wytłumaczenia. Napisałam możliwości, ale chciałam napisać: moralnego obowiązku. Bo ja nawet pisząc do gazetki szkolnej, którą dostawało 40% uczniów, z czego u większości kończyła ona w koszu albo jako samolocik, czułam obowiązek wyjaśnienia jakichkolwiek zmian zachodzących w gazetce. Pozdrawiam i proszę weźcie sobie to do serca, jak będę we Wrocławu to wpadnę z pizzą ;)

Laura Sekulska

Byle nie z ananase. Ale bez pizzy też czuj się zaproszona, jak tylko minie to koronawirusowe szaleństwo.

MrJedi: Nie słuchaj tego marudy, z ananase też może być. ;)



LIST PO 20 LATACH

✉ **To mój drugi mail do Was. Pierwszy napisałem 20 lat temu. Była to głupia próba naśladowania Waszego humoru i trywialne pytania (...) Ale zostałem potraktowany poważnie i dostałem odpowiedź na każde pytanie.**

No, przepraszam, musiałem mieć wtedy gorszy dzień.

Miałem swego czasu długą przerwę od CDA bo "straciło klimat". Swoją drogą ciekaw jestem czy nadal ludzie tak piszą – był czas, że w AR wspomi-

nano o tym notorycznie. Dopiero potem człowiek sobie uświadamia, że to nie CDA tylko życie traci dawny klimat i na próżno poszukiwać tych samych wrażeń co za dziecka. Nie zmienia to faktu, że to wciąż bardzo dobre czasopismo i cieszę się, że do niego wróciłem.

MrJedi: Witaj zatem. Tam jest kawa, pączki i elektryczny pastuch bez uziemienia, rozgość się.

Do napisania maila po 20 latach przerwy (choć przechodziło mi to już wcześniej przez myśl) skłoniła mnie fantastyczna recenzja "Blacksad: Under the Skin" w 01/2020.

9kier: Szkoda, że gra nie była już tak fantastyczna...

Chciałem gorąco pozdrowić autora. To był pierwszy przypadek gdy nie mogłem powstrzymać parskania ze śmiechu w miejsku publicznym.

9kier: Nie parszaj publicznie, chyba że w łókie!

Ta fabularna forma recenzji oddająca klimat gry była zachwycająca. Nie tylko treściwie opisywała samą grę ale bawiła każdym zdaniem. Zwracam się z gorącą prośbą aby było więcej takich recenzji – wplecionych w atmosferę gry, gdzie recenzent wciąga w powieść o niej samej. To takie meta, że aż ślinka cieknie (meta-joke? Dobrze tu tego użyłem?).

Żadnej „mety”, z używek to u nas tylko kawa i herbata!

MrJedi: No nie tylko, jest też dywanik u dyrektora, nic tak nie zwala z nóg.

Zdaję sobie sprawę, że taka forma nie jest może najbardziej treściwa i nie zawsze ma ona sens, ale gdyby taka perełka pojawiała się chociaż jedna w numerze to byłbym zachwycony.

W imieniu autora zapraszam zatem do recenzji re-mastera Praetorians w poprzednim numerze CDA, myślę że będziesz się bawił co najmniej równie dobrze jak wtedy.



Postawiłem ostatnią kropkę po czym przeczytałem to co wyszło spod moich palców. Brzmiało sucho i formalnie. Czegoś tu brakuje – pomyślałem. Czyżby 32-letniość obrabowała mnie z fantazji? Nieważne. To i tak naiwna próba wywierania wpływu na największe czasopismo o grach w Polsce.

Piotr Specter Bryzik

Masz rację. :P (No co, wtedy ci nie dogadałem, to teraz chociaż jakaś namiastka...)

PO CO TAKIE DUŻE GRY?

Wreszcie znalazłem czas, aby przejść Wiedźmina 3 z dodatkami. W związku z tym, nasunęło mi się parę refleksji. Czas, który zajęło mi przejście gry, według GOG, to 122 h 27 m. Lubię grać nieśpiesznie, zamykając wątki poboczne i sprawdzając możliwe aktywności dodatkowe. W recenzjach gier, również w CDA, można natomiast spotkać stwierdzenia, że autor spisuje wrażenia świeżo po ukończeniu wątku głównego, gdy wciąż czeka na niego wiele misji, czy czynności, których nawet nie tknął. Zastanawiało mnie, czy taki sposób przejścia uprawnia do rzetelnej oceny. Myślałem, że nie, gdyż zapychacze czasu, czy jakości przygód pobocznych, mogą istotnie wpłynąć na odbiór gry.

Wiesz, gdy dostajesz grę, gdzie wątek główny liczy 50 godzin, a poboczne 100, a od wysyłki pisma do numeru dzieli cię dokładnie 68 godzin, to co robisz? Zdarzają się takie sytuacje, choć nieczęsto... urok papieru. Ale z drugiej strony gdy dostaniesz tę samą grę na 3 tygodnie przed deadline, to nie ma ciśnienia typu „ej, pisz już recenzję, bo konkurencja ma ją od 2 godzin na swej stronie, i zasięgi nam spadną”. Można ją sobie spokojnie ograć na wszystkie sposoby, napisać tekst, dać mu się odleżeć, poprawić, przeredagować, a w międzyczasie ktoś inny ją też zaliczy i dorzuci minirecenzję. Urok papieru.

Przechodząc Wiedźmina 3, rozmawiałem o nim ze znajomymi. Osobami w wieku od 20+ do 40 lat, obu płci. Mało miarodajna próbka, niemniej dała mi ciekawy pogląd na wspomnianą kwestię. I uświadomiła mi, że prawdopodobnie się mylę. Gdy zacząłem wspominać o zadaniach pobocznych (np.: Mysiej Wieży, Ostatnim Życzeniu), nie wiedzieli o czym mówię. Okazało się, że nikt nie miał czasu lub chęci na nic innego, niż gnanie za Ciri. Paru z nich przeszło Serca z Kamienia. Po Krew i Wino, mimo że większość je ma, nie sięgnął nikt. To uświadomiło mi, że warto zadać inne pytania – po co tworzy się tak rozbudowane otwarte światy? Jak wielu graczy faktycznie korzysta z ich możliwości?

Myślę, że po to abyś – jeśli masz chęć – mógł siedzieć w tej czy tamtej grze miesiącami. A jeśli ktoś nie chce się tak babrać – to nie musi. Ale za jakiś czas, gdy do niej wróci, nie będzie znużony tym, że „wszystko już było, wszystko już znam i pamiętam”.

MrJedi: Czyli rozumiem, że zadajesz pytanie pod tytułem: „Po co twórcy się starają?” :)

9kier: Mnie tak wielkie gry odstręcają. Zdecydowanie w 122 godziny wolałabym pograć w dziesięć czy nawet piętnaście zróżnicowanych tytułów, bo lubię poznawać nowe mechanizmy, a po drugie szybko się nudzę. I jasne, ktoś powie zaraz „jakość, a nie liczba gier się liczy”... Ale to, że coś da się ukończyć w 3-4 godziny, wcale nie oznacza, że jest gorsze niż 50-godzinny czy 200-godzinny twór.

Czy bardziej kompaktowej, ale mocniej nastawionej na fabułę gry nie byłoby i tańsze, i lepsze? Mi o wiele przyjemniej grało się w Wiedźmina 2 niż w Wiedźmina 3. Powodem było, iż łatwo było mi, nie tracąc immersji, uzasadnić w W2 oderwanie się na chwilę Geralta od wątku głównego i wykonanie kilku zadań pobocznych w danym akcie. Wiedziałem co stracę, kiedy wsiądę na statek i popłynę dalej. Rozgrywka była płynna. Natomiast, na przykład, latanie po Skellige, Velen i Novigradzie w celu pozamykania wątków pobocznych, bo W3 mówił mi, że jak teraz popłynę po Ciri, to te zadania przepadną, było dziwne i mocno psuło immersję.

9kier: To m.in. powód, dla którego nie znoszę Morrowindę, a po inne odsłony The Elder Scrolls nawet nie sięgnęłam – jeśli główny wątek rozmywa questy poboczne, to po co on w ogóle jest i po co udajemy, że jest istotny?

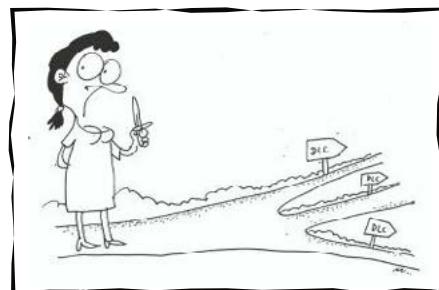
Ukończenie gry nasunęło mi też inne pytanie – jak inni gracze to robią, że potrafią zacząć tą samą grę od nowa i przejść ją podejmując inne decyzje? Nigdy nie udało mi się podejść dwa razy do tej samej gry, nawet jeżeli dawała wiele wyborów. Jeżeli fabuła mnie angażuje, gram w zgodzie z własnymi poglądami. Na przykład staram się rozwiązywać co się da pokojowo. Nie potrafiłbym grać jeszcze raz zabijając sukuby, dopplera, czy skalne trolle w niektórych zadaniach. Nie wyobrażam sobie, jakbym mógł być szorstki dla Ciri lub sprzedać ją Emhyrowi. Każdą kłótwę muszę zbadać i skutecznie zdjąć. Moje decyzje za każdym razem byłyby takie same. Szanowny Panie Smuglerze, jak Pan to robi, że Pan przechodzi Mass Effect wiele razy?

Adam

9kier: Jak ludzie wytrzymują przy takim Mass Effectie 3 więcej niż kilka-kilkanaście godzin, nie mówiąc już o kilkakrotnym dotarciu do napisów końcowych?! :o

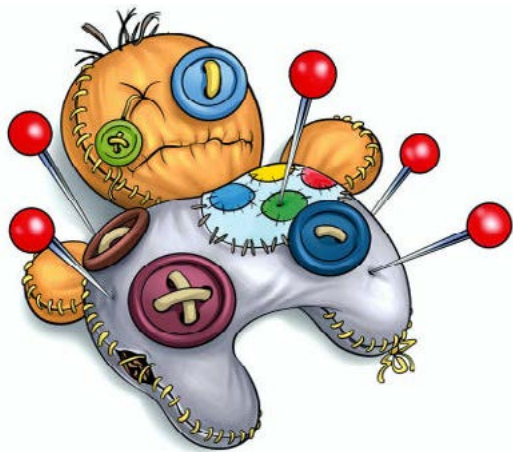
Wiesz co... sam nie wiem dlaczego mi się to nie nudzi, choć przecież – cholera – już dawno powinno. To musi być miłość. :) I każdemu życzę, żeby spotkał w życiu – i taką grę, i taką osobę, z którą wam nigdy nudno nie będzie, nawet po wielu latach.

MrJedi: Mission accomplished. :)



NA LISTY ODPOWIADAŁ
KWARTET EGZOTYCZNY
SMUGGLER & MR JEDI & 9KIER & MAC ABRA

Zilustrował Marek Lenc



Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Gdy wydaje ci się, że Bethesda da niczym ci już nie zaskoczy... ta wydaje Doom Eternala zabezpieczonego za pomocą Denuvo. I gdzie tu tkwi dowcip? W tym, że zapomniała usunąć katalog o nazwie Original, w którym znajdował się plik exe bez owego zabezpieczenia. Nawet piraci byli zażenowani tą sytuacją.

Fajna wiadomość dla tych, co dostali bana za cheatowanie w trybie online Fallouta 76 – nie pogracie też w multi nowego Doooma, bo ban obejmuje online'owe rozgrywki we wszystkie gry Bethesda. No i macie za swoje, po co było grać w Fallouta 76? Ale dziś nie śmiejmy się z Fallouta 76, tylko z oszustów.

Graczu, cierpisz na bezsenność i nic ci na to nie pomaga? Teraz jest na to rada: odpal sobie najnowszą prezentację PS5 i monolog Marka Cerny'ego: „A-aa, aaa-a, PlayStation 5 SSD ma, aaa-a...” Skutek gwarantowany! Farmaceutyci go nienawidzą!

Aplikacja na Androida o nazwie CovidLock, teoretycznie służąca do śledzenia „postępów” koronawirusa na świecie, po uruchomieniu blokuje telefon i żąda kasy (równowartości ok. 400 zł), grożąc, że w innym wypadku skasuje wszystkie dane i opublikuje co „ciekawsze” zdjęcia w mediach społecznościowych.

Krótko mówiąc, program do śledzenia wirusa sam jest rodzajem wirusa. Aż by się chciało jej autorów... zdezynfekować. Oburącz.

„Wiedźmin” Netflix: zdjęcia do drugiego sezonu czasowo przerwane – oczywiście z powodu koronawirusa. Zaraza!

Brazylijska profesjonalna graczka w CS:GO dostała 116 lat więzienia za czytowanie... Co, niektórym z was kolana zmiękły? No to luz, bo tak naprawdę wyrok dostała za przekręty w sklepie internetowym, którego była współwłaścicielką. Odsiedzi góra 30 lat, bo w Brazylii nie ma dłuższych wyroków. Czujecie to – po iluś tam latach wraca do gry i rzuca „sorry, lag”?

Policja w Anglii złapała jedenastolatka kierującego samochodem, w którym zresztą znalazł się za zgodą i wiedzą rodziców. Powodem było to, że ich dziecko grało za dużo w GTA, a oni nie potrafili sobie z tym poradzić. Postanowili zabrać go na parking, gdzie wsadzili za kierownicę i powiedzieli, że może sprawdzić czego się nauczył w grze. Dobrze, że dzieciak nie grał w Manhunt albo Postala.

Profesjonalny zawodnik w FIFA 20 odpadł z turnieju kwalifikacyjnego do najnowszej edycji

mistrzostw FUT Champions Cup przez błąd gry – ta w dogrywce nie uznała prawidłowo strzelonego z karnego gola, decydującego o awansie. Cóż, znamy takich, co twierdzą, że samo granie w FIFA 20 to błąd.

Swoją drogą hiszpańska La Liga przeprowadziła charytatywny turniej w Fifie 20 z udziałem drużyn tamtejszej pierwszej ligi, z którego dochody poszły na pomoc chorym na Covid-19. Piękna inicjatywa, na której cieniem położył się fakt, iż z 20 tamtejszych zespołów pojawiło się tylko 18, bo Barcelona i Mallorca... mają marketingowe kontrakty z Konami. Skonamy, a nie damy?

Dwuosobowe studio studio The Brotherhood stworzyło grę Beautiful Desolation, która cieszy się sporym powodzeniem... u piratów (podobno 50 000 „lewych” pobrań w kilka dni po premierze), bo legalnych nabywców za wiele nie ma. Zdesperowani twórcy zwrócili się z apelem do fanów darmochy, wręcz błagając ich, by rzucili im choćby po dolarze za skorzystanie z efektu ich pracy. Takie „Toss A Coin To Your Developer”, lecz w tonacji minorowej. Smutne, że autorzy muszą wręcz żebrać o wsparcie u złodziei...

Choć ten news czytacie w kwietniu, nie jest primaprilisowym żartem. Wiecie, że Apple

zabrania twórcom filmów używania ich produktów przez czarne charaktery? Poinformował o tym w wywiadzie reżyser Rian Johnson. Apple nie widzi problemów, by używali je bohaterowie pozytywni lub neutralni. My nie widzimy problemu, by się z tego pośmiać. No i dzięki, Apple, za megaspoilera we wszystkich filmach sensacyjnych.

Epic Games skrytykowała grupę SuperData za doniesienia na temat spadających przychodów Fortnite'a. Spółka kwestionuje dane podawane przez analityków, zarzucając jej „wielokrotne publikowanie wielce niemiarodajnych raportów w oparciu o wątpliwą metodologię”. Wszelako własnych danych nie podaje. Żeby było śmieszniej, zaledwie miesiąc wcześniej Tim Sweeney chwalił się na Twitterze wynikami Epic Games Store'u, który dociera aż do 17% userów PC. Tzn. wedle danych z raportu... grupy SuperData.

Stanowisko CDP Red: Nikt nie powinien płacić dwa razy za tę samą grę, więc posiadacz XBO, który kupił Cyberpunka 2077, a potem przesiadnął się na nowego XBoxa, dostaną na niego Cyberpunka za darmo. Capcom: Z politowaniem puka się w czoło i wydaje kolejną reedycję Street Fighter'a. EA: Ryczy ze śmiechu, aż im serwery FIFA 20 wibrują. [Smugler]



www.cdaction.pl

MAGAZYN PRZYGOTOWAŁA REDAKCJA TECH

ul. Antoniego Słonimskiego 1a, 50-304 Wrocław

Redaktor naczelny Tech: Adam Chabiński
Zastępca redaktora naczelnego Tech: Michał Kuszewski
Redaktor prowadzący CD-ACTION: Michał Kuszewski
Zespół redakcyjny: Krzysztof Freudenberger, Grzegorz Karaś, Paula Jeziorska, Tomasz Lubczyński, Tomasz Matusik, Jerzy Poprawa
Stali współpracownicy: Dawid Biel, Dawid Bojarski, Rafał Fluderski, Krzysztof Kempski, Marcin Kępski, Tatiana Kowalczyk, Kamil Krupiński, Marcin Kwieciński, Marek Lenc, Paweł Musiałowski, Joanna Pamięta-Borkowska, Aleksander Olszewski, Izabela Pogornicka, Paweł Raban, Jacek Smoliński, Witold Tuchowski

Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
Opracowanie graficzne: Krzysztof Freudenberger, Beata Haratym, Roman Nowacki
Reklamacje: Tomasz Matusik – tel. 71 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl
Sekretariat: tel. 71 341 20 83, faks 71 341 99 11
ul. Antoniego Słonimskiego 1a 50-304 Wrocław
Prenumerata: tel. 22 517 05 31
Biuro reklamy: Beata Bartczak, tel. 692 440 131
Michał Lisowski, tel. 600 488 710
Adresy e-mailowe pracowników biura reklamy: imie.nazwisko@bauer.pl
https://bauer.pl/reklama/



WYDAWCA

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes zarządu: Tomasz Namysł
Wiceprezes zarządu: Andrzej Choynowski
Członkowie zarządu: Sławomir Bandurski, Monika Krokiewicz, Marek Lasota
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Rafał Kordus
Dyrektor ds. produkcji: Piotr Orełko
Dyrektor ds. dystrybucji i obsługi klienta: Piotr Ludwiczak
Dyrektor biura reklamy: Izabela Sarnecka
Druk: Bauer Print Wykroty Sp. z o.o., Sp.k.
Wykroty, ul. Wyzwolenia 54, 59-730 Nowogrodzice
Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarowe występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiegokolwiek formie zabronione.

Wydawnictwo Bauer ostrzega PT. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.



POLECA
to&owoTV

NETFILM

PONAD 140 SERIALI I FILMÓW

NETFLIX | HBO GO | PRIME VIDEO | APPLE TV+

OBEJRZELIŚMY, OCENILIŚMY, REKOMENDUJEMY NAJLEPSZE

JEDYNY
W POLSCE
MAGAZYN

O OFERCIE PLATFORM
STREAMINGOWYCH

PREMIERY
RECENZJE
GWIAZDY
KULISY



SZUKAJ W PUNKTACH SPRZEDAŻY
PRASY ORAZ NA E-KIOSK.PL
PRENUMERATA DOSTĘPNA NA CZYTELNIA.PL

EKSTREMALNE DOZNANIA



JBL XTREME 2

WATERPROOF

**DO 15 GODZIN
PRACY ⚡**

JBL

DARE TO LISTEN!

